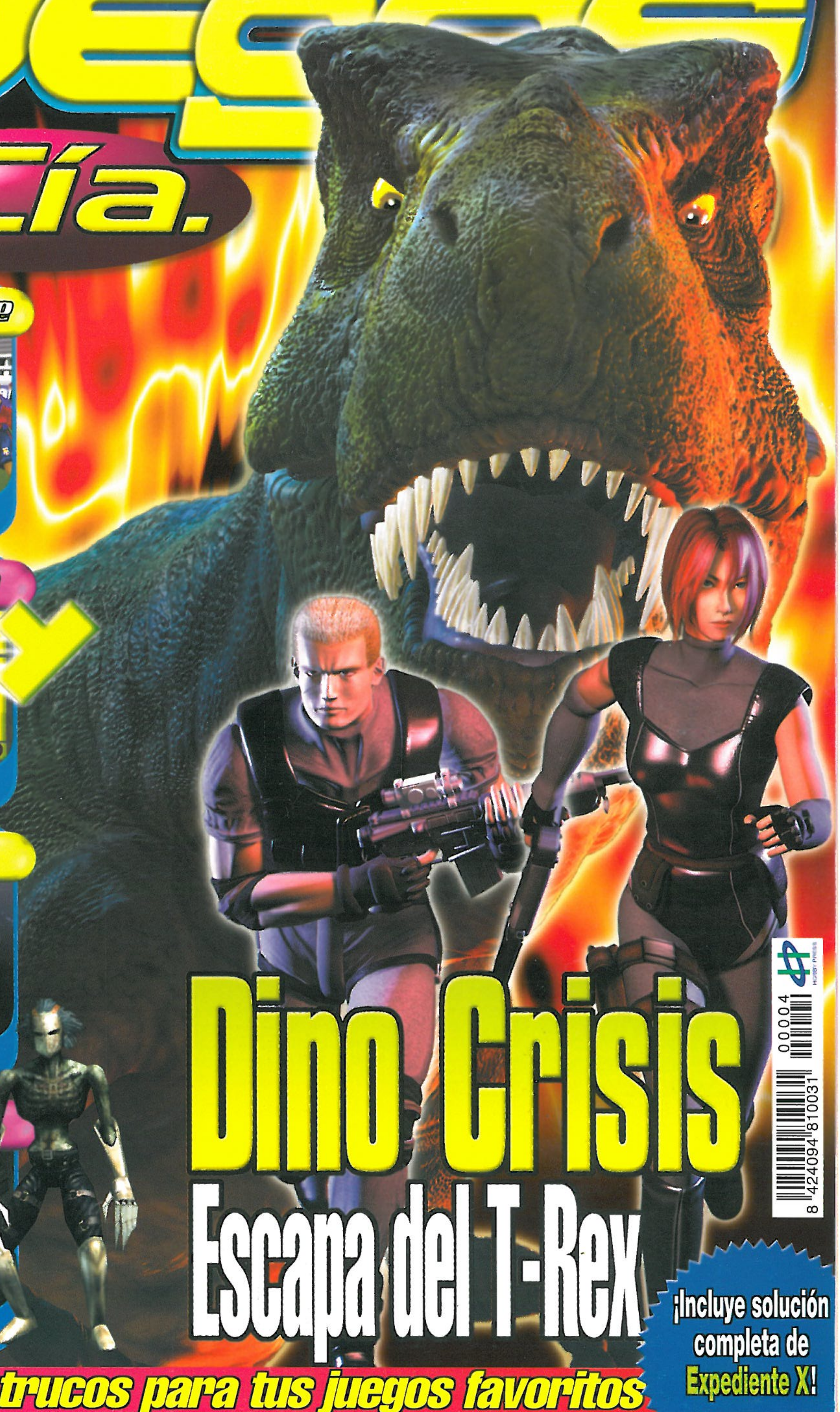
Sólo 350 Ptas.

2,1€

PC – PlayStation – Nintendo 64 – Game Boy Color – Dreamcast y mucho más...

Año I - Nº 4

Juegos & Cía.



Reportaje



Todos los juegos de fútbol

Comparativa



New Tetris vs Magical Tetris

Test



Homeworld, la estrategia del futuro

Test



House of the Dead 2, ¡de miedo!

Dino Crisis

Escapa del T-Rex

¡Incluye solución completa de Expediente X!

Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos

Juegos & Cía.

Nº 4
Diciembre 1999

Sumario

24 Horas de Le Mans



Algo más que perfección técnica tiene este juego de Infogrames.

Especial juegos de fútbol



Muchos aspirantes a la corona navideña de mejor juego *futbolero*...

Unreal Tournament



Disparos, sangre y diversión a la fuerza para mayores de 18 años.

Dino Crisis



¿Un pinchito antes de empezar la aventura? Capcom vuelve a dar miedo.

World Driver



Un «Gran Turismo» para Nintendo 64 con muchos caballos.

100 es vuestro premio

Dieciseis es la distancia que separa al número 84 de la centena, una cifra redonda que refleja en páginas la confianza y la ilusión que habéis depositado en Juegos & Cía.
Si en el primer número os instábamos a formar parte de la revista, ahora es nuestro deber agradeceros vuestro incondicional apoyo. En esa pequeña ampliación hemos tenido sitio para incluir todas esas cosas que nos pedís en vuestras miles de cartas: más juegos, más consolas, más trucos, más de todo. Y a esa llamada nos hemos entregado corriendo delante de un T-Rex enfurecido de «Dino Crisis», o conduciendo las maravillas sobre cuatro ruedas de «World Driver Championship», «24 Horas de Le Mans» o «Rally Champinoship» a la vez que conquistábamos los tridimensionales mundos de «Homeworld»...

La redacción

Juegos & Cía. So

FIFA, PlayStation, Star Wars o «Hybrid Heaven» son nombres que os suenan a todos y que podréis disfrutar, de una manera u otra, con los fantásticos sorteos que realizamos este mes. ¿Participáis?





1 Cazadora y 10 Posters de FIFA

Pág. 95



Pág. 92

5 Libros de cómo se hizo el Episodio I



Pág. 58

15 Posters Hybrid Heaven

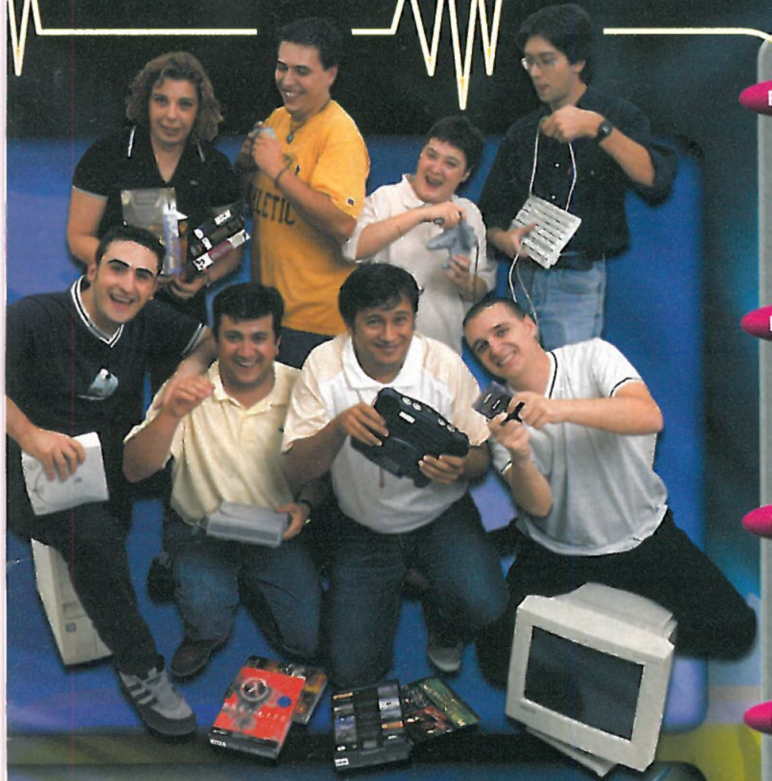


25 Packs Pizza Syndicate

Pág. 79



10 Revistas oficiales Star Wars



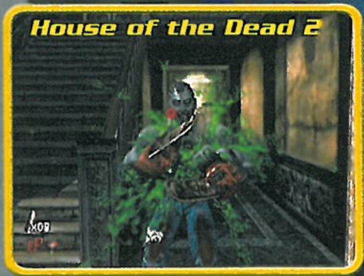




Palos y golpes en un juego para Game Boy Color muy divertido.



Una original forma de transformar los rostros en obras de arte...



¡Los zombies están de moda! Y ahora, en Dreamcast, los puedes disparar y todo.



¿Quién crees que será capaz de encajar mejor la derrota?



Aunque parezca increíble, nuestra Dreamcast puede navegar por Internet.



El secreto está aquí dentro, en nuestras páginas. Solución para PSX y PC.

Otras...

El rival directo de Gran Turismo

El enemigo número uno de «Gran Turismo 2000» para PlayStation 2 será en Dreamcast «Sega GT». Un juego que está siendo desarrollado en Japón en estos momentos. Gráficamente, «Sega GT» muestra unos escenarios bastante superiores a lo visto en cualquier título de velocidad y además, al igual que en «Gran Turismo», tendremos que sacarnos el carné de conducir para poder elegir entre más de 200 coches. Su salida está prevista para el mes de Febrero en Japón –finales de primavera en España–.

Pokémon ya se mueve

Las pequeñas mascotas de Nintendo pueden sentirse orgullosas de haber vendido más de 100.000 unidades de «Pokémon Rojo» y «Pokémon Azul» en toda Europa una semana después del lanzamiento. Además, ya se empieza a ver poco a poco el poder de la franquicia Pokémon en nuestro país, con cómics y series de televisión.

Metal Gear en Dreamcast

Muchos de los rumores aparecidos últimamente indican que «Metal Gear Solid» aparecerá en la recién estrenada Dreamcast. Microsoft, al tener los derechos de las conversiones a PC de todos los juegos de Konami, está planeando sacar al *Sr. Snake* en los 128 bits de Sega. Aún no hay nada confirmado, ni nada desmentido...

Contra la piratería

La FAP (Federación Anti Piratería) sigue investigando y realizando diversas intervenciones contra los piratas informáticos. En Málaga, Granada y Barcelona la policía ha decomisado centenares de CD-ROM, grabadoras, juegos y PCs que se utilizaban para la copia fraudulenta de videojuegos.

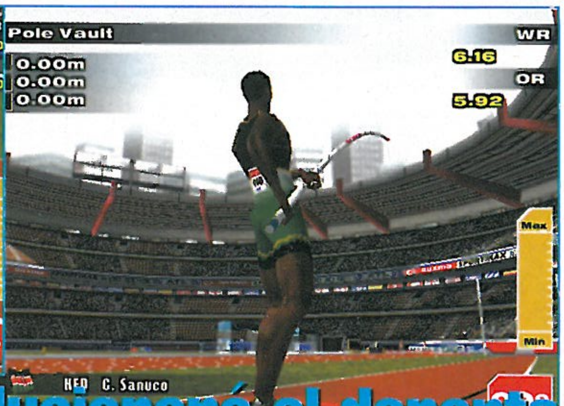
Juegos de Invierno

Infogrames presentó el pasado día 5 de Noviembre en Madrid «Supreme Snowboarding» para PC y Game Boy Color. El juego contará con unos gráficos bastante bonitos, además de poder elegir entre 10 personajes con equipaciones diferentes. «Supreme Snowboarding» pone a nuestra disposición tres circuitos que cuentan con la característica de cambiar del día a la noche. Su lanzamiento está previsto para el mes de Diciembre.









Dinamic revolucionará el deporte

PC atletismo será uno de los juegos a seguir para la plataforma PC. Con un revolucionario control y unos gráficos que quitan el hipo, Dinamic Multimedia aborda uno de los géneros más tradicionales con un programa llamado a liderar las listas de éxitos. Los gráficos del juego están siendo realizados bajo la herramienta 3D Studio Max Release 2.5 que dan una calidad muy superior a lo visto anteriormente. Los estadios están perfectamente ambientados gracias a los más de 15.000 polígonos que utilizan. Pero donde nos quedaremos con la boca abierta es en el diseño y movimiento de los atletas. «PC Atletismo» utiliza una revolucionaria técnica bautizada como *Mouse Driven Power* que dejará de lado el antiguo método de aporrear las teclas, ya que mezcla los botones y el giro del ratón
«PC Atletismo» se encuentra en desarrollo aunque las navidades pueden ser una buena fecha para su lanzamiento.





Combate contra el Tercer Reich

El lanzamiento de «Mortyr» va a resultar todo un reencuentro con el clásico «Wolfstein 3D» de id Software. «Mortyr» no pertenece a los mismos programadores pero sí coge toda la esencia de las fortalezas Nazis. La principal característica del juego es la posibilidad de viajar en el tiempo para evitar que la historia cambie. Y es que su argumento cuenta como el Tercer Reich consiguió dominar el mundo gracias a una máquina del tiempo: estamos en el año 2093 y viajamos al pasado para destruirla, disponiendo de más de 12 armas.
Si quieres disfrutar de él y sus disparos, tendrás que esperar muy poquito, hasta el mes de Diciembre... ¡anda! pero si ya está aquí...



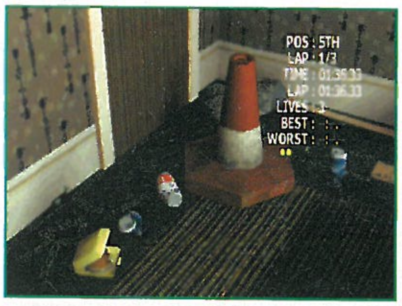






Micromaniacs
El amago de Micromachines

Después de divertirnos *como enanos* con la serie «Micromachines», Codemasters cambia de lleno los cochecitos por enanos cabezones *come-kilómetros*. Su nombre será «Micromaniacs» y saldrá para PlayStation dentro de unos meses.
Todo en el juego tendrá un aspecto muy similar a «Micromachines V3», salvo que está más depurado gracias al control de los programadores sobre lel hardware. Las carreras de «Micromaniacs» se desarrollan en una casa, que dicho sea de paso, está realizada con muchísimos detalles. El juego saldrá en el mes de Marzo del 2000 por lo que hay que esperar...

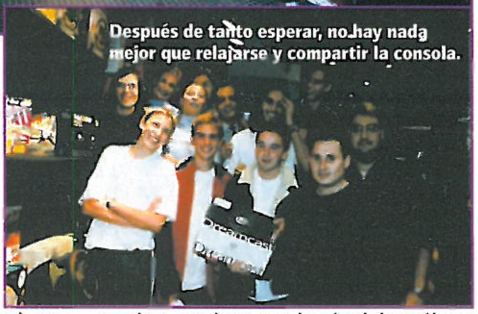


Dreamcast
¿Viento en popa?


No es la cola para el Barça-Real Madrid. Estos chicos, querían comprarse una Dreamcast.

Con un Barcelona-Real Madrid de por medio, el Centro Mail de la madrileña calle Preciados abrió sus puertas en la madrugada del día 14 de Octubre para *cargarse* las 500 primeras Dreamcast en España en tan solo dos horas. Consoleros, padres y curiosos se arremolinaban alrededor de este local para comprar, y ver, la que será primera consola del nuevo milenio.
10.000 Dreamcast fueron reservadas antes del lanzamiento y cuatro días después se vendieron el doble, marcando un récord casi histórico en la pequeña andadura de los videojuegos en España. Pero esto no es todo, en Europa se han vendido más de 185.000 Dreamcast, además de 350.000 juegos y 280.000 periféricos... y la cifra sigue subiendo.
Los títulos que aparecerán en el mercado antes de que finalice el año asciende a la cifra de 40 y para el año 2000 se espera que el catálogo conste de 150. Entre ellos hay que destacar la presencia de «Shadowman», «Re-Volt», «Sega Bash Fishing» –con caña de pescar y todo–, «NBA 2000», «Evolution» y otros muchos nombres que harán del catálogo de Dreamcast uno de los más variados. Hasta entonces, esperamos que las ventas se sigan sucediendo.

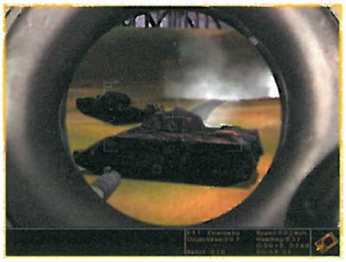

Después de tres horas y media esperando, Nacho Arines consiguió lo que buscaba.

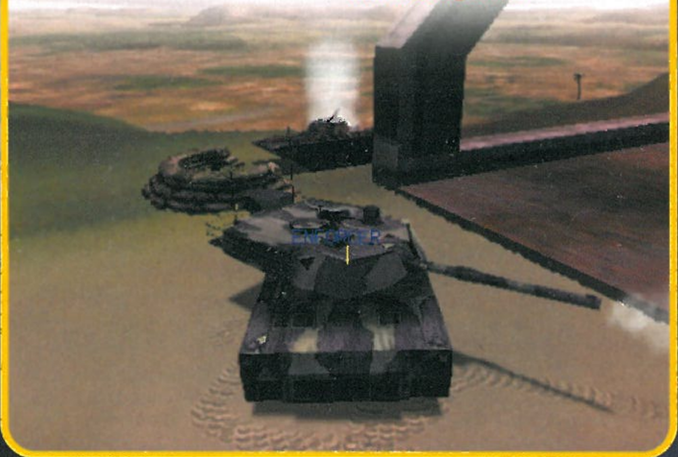

Después de tanto esperar, no hay nada mejor que relajarse y compartir la consola.

Armored Fist 3
¡Menudo tancazo!



Novalogic sigue demostrando que es la mejor a la hora de hacer simuladores. El nuevo proyecto que está preparando es la tercera parte de su fantástica saga «Armored Fist». En esta aventura de simulación contaremos con la nueva técnica Voxel Space 32 que soporta 16 millones de colores, permite el uso de efectos de luz y de variación del día de una forma muy real, siendo la novedad más importante el suavizado de los escenarios *voxelados*.
«Armored Fist 3» es una simulación real sobre cómo pilotar y guerrear con un tanque. Nuestro objetivo es terminar las 50 misiones que nos encomienda dirigiendo a varios acorazados a la vez, siendo muy necesario un conocimiento perfecto de las estrategias y teclas del juego. «Armored Fist 3» además soporta un modo multijugador en Novaworld para 32 participantes que podrá ser el *summun* de la diversión si tenemos una conexión rápida y somos avispados conocedores del programa. Para dar más sensación de realidad, «Armored Fist 3» cuenta con muchas perspectivas distintas.
Actualmente, se encuentra en desarrollo aunque podréis conseguir una *demo* en la dirección www.novalogic.com

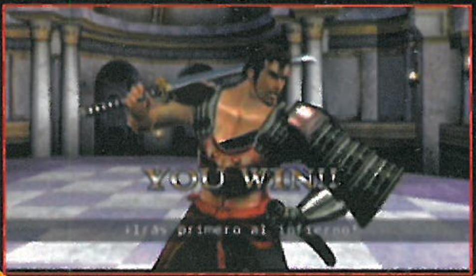


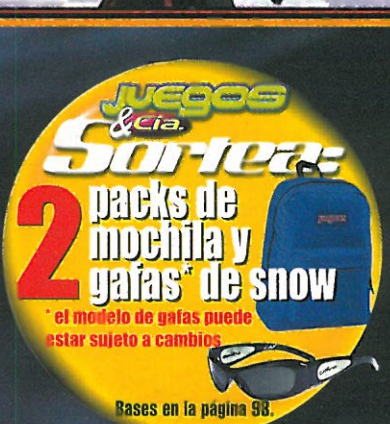


Soul Calibur habla español



Sega lo está haciendo muy bien. Y es que muchos de los títulos que se lanzan en nuestro país están siendo traducidos al castellano y, como ya os avanzamos el mes pasado en el Próximamente de «Soul Calibur», el próximo número uno de Namco para Dreamcast también lo estará. Ésta información nos la dió de primera mano Sega, pero como en muchos casos ocurre, a veces se cancelan algunos aspectos. Como véis en las pantallas, Sega cumple su compromiso y «Soul Calibur» estará en cristiano.
Un 10 para Sega que está variando radicalmente su política de lanzamientos respecto de la extinta Saturn. Que cunda el ejemplo.





Otras...

X-Box sigue en escena

Según fuentes bien informadas, Microsoft no está desarrollando ninguna consola... porque ésta ya se encuentra completamente finalizada. La X-Box llevará el sistema operativo Windows CE y el nuevo chip gráfico de NVidia, el Ge-Force 256. Según esas mismas fuentes, Microsoft ya está realizando las presentaciones oportunas de su máquina a los desarrolladores y, lo que es más importante, ha descubierto otro proyecto que va unido inseparablemente a la X-Box: una consola portátil con soporte para juegos 3D. Además, Microsoft garantiza que las conversiones de una a otra no costarán apenas trabajo...

Hercules renace en 3D

No os estamos hablando del héroe griego, Hércules es la mítica marca de tarjetas gráficas que hace muchos años reinaba en los 8086 y que ha sido comprada por la empresa francesa Guillemot. Hercules da el salto a las 3D con una impresionante tarjeta aceleradora: Prophet 256 –incluirá el nuevo Ge-Force 256–

Sangre y terror en DC

«Resident Evil: Code Veronica» ya tiene fecha de salida: el 3 de febrero del año que viene, nuestros amigos japoneses podrán disfrutar del mejor Resident Evil. Antiguos conocidos aparecerán en los 2 GD Rom que ocupará el juego. Chris Redfield y su hermana Claire tendrán que volver a terminar con los zombies en nuestro continente. Todo está modelado en 3D y la ambientación será súper tenebrosa, además, el juego contará con una perspectiva en primera persona. Su lanzamiento en España es toda una incógnita...

Juegos & Cía. en SIMO 99

Los asistentes al SIMO 99 pudieron disfrutar de toda la jugabilidad de las últimas novedades en el *stand* de Hobby Press. Con una asistencia de público masiva, el pabellón número seis se alzó como uno de los favoritos entre los visitantes. Nuestra revista estuvo presente en el *stand* junto con las demás publicaciones de la casa y quién pudo darse una vuelta comprobó que nuestras azafatas eran las más guapas de todo el SIMO.
El año que viene serán más y mejores.



Otras...

Gran Turismo 2 retrasado

Malas noticias. La continuación del esperado «Gran Turismo» se ha retrasado hasta febrero del año que viene por motivos más bien desconocidos. En principio iba a salir en Japón el siete de diciembre y contaría con todo un alud de coches y circuitos.

Aperturas Centro Mail

La cadena de tiendas más importante y conocida de España ha abierto siete nuevas tiendas en un mes. Desde octubre los que viváis en Toledo, Lanzarote, Ibiza, Huelva, León, Tarragona y Barcelona podrán acercarse a comprar juegos en alguna de las nuevos establecimientos.

Wolfstein 2000

Xatrix, compañía creadora de «Kingpin», se está haciendo cargo de la nueva versión de la *antigüalla* «Wolfstein 3D». Su nombre será «The Castle of Wolfstein 2000» y se espera una remodelación total de todos sus apartados gracias al uso del *engine* de «Kingpin». Saldrá dentro de un año y puede convertirse en una digna continuación del clásico.

Seta por fin lo consigue

Ya casi nos habíamos olvidado de él, pero gracias al 64 DD «Rev Limit» ha vuelto a estar en boca de todos. Y es que uno de los juegos de velocidad que iba a sacar más partido a la consola saldrá bajo el 64 DD y con el cartucho de 4 MB. Los problemas que tuvo Seta para lanzar el título se debieron a las acusadas relantizaciones que sufría durante su desarrollo, pero gracias al cartucho de 4 MB ahora es posible hacerlo funcionar. Su salida no está anunciada aún, pero tiene mejor pinta que el sensacional «World Driver Championship» de Midway... y eso es decir mucho.

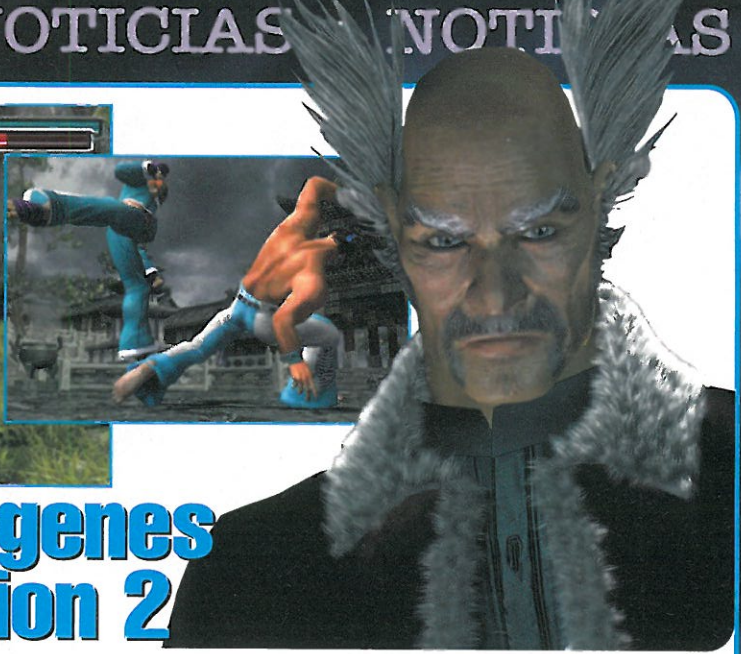
Lo + Caliente

Star Wars Racer en DC

Esto sí que es gracioso. Resulta que el susodicho juego sale para N64 y PC, con una versión para PlayStation que se cancela por el camino y ahora es Dreamcast quien se lleva los halagos de la compañía LucasArts. Y es que eso de que es fácil programar en DC le ha venido *de perilla* a Sega...







Nuevas imágenes de PlayStation 2

Señores, si lo que vemos en estas páginas se puede hacer en PlayStation 2 estamos ante una grandísima promesa. Las nuevas imágenes de «Tekken Tag Tournament» para la nueva PlayStation provocarán caída de babas y gestos similares, ya que parecen imágenes renderizadas con ordenadores súper potentes. Si a esto le unimos la jugabilidad de la que hace gala «TTT» estaremos hablando de un gigantesco título que entrará en comparación directa con «Soul Calibur», de la propia Namco, y «Dead or Alive 2», de la japonesa Tecmo. Este título saldrá junto al nuevo «Ridge Racer» el mismo día que nazca la consola, es decir, el 4 de marzo del 2000.

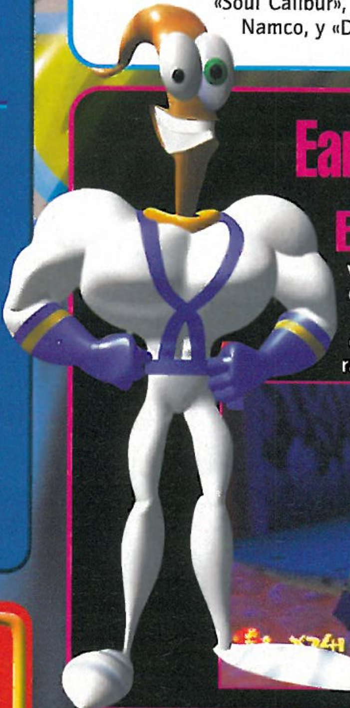


La conversión del juego la está llevando el mismo equipo que programó la máquina recreativa original bajo la placa System 12 –una versión mejorada de la PlayStation 1– y gracias al poder que brinda los 128 bits del *Emotion Engine*, los programadores de esta maravilla podrán reflejar movimientos más fluidos, escenarios en completos 3D y una perfección absoluta en el diseño de los personajes. PlayStation2 llegará a España a finales del año que viene con este «Tekken» en sus entrañas...



Earthworm Jim 3D: el gusano más simpático

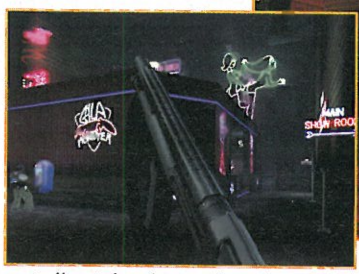
Earthworm Jim regresa después de un largo periodo de reflexión. En este plataformas volvemos a contar con el mismo humor y jugabilidad de las anteriores entregas pero con un pequeño detalle que lo hace original... ahora es en 3D. La lombriz Jim en esta nueva aventura sigue haciendo gala de su hombría utilizando los saltos, disparos y humor que probamos hace unos años, pero en unos complejos escenarios tridimensionales. Éstos se desarrollan en el cerebro de Jim, que se encuentra enfermo en el hospital. Nuestra misión consiste en eleminar todos los enemigos, virus y demás basura cerebral haciendo lo que mejor sabemos: saltar de plataforma en plataforma consiguiendo puntos para pasar de nivel. La versión de Nintendo 64 saldrá el mes que viene y contará con toda la jugabilidad del clásico pero multiplicado por 3... D –es un chiste amiguitos–.

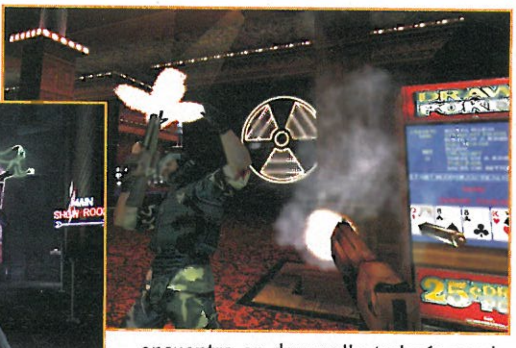




La vuelta de un grande

Atención fanáticos de los juegos en primera persona, 3D Realms ha comprado el *engine* gráfico de «Unreal» para realizar el cuarto «Duke Nukem» para PC. Desués de disfrutar con los plataformas *bidimensionales* a principios de los noventa y destrozar cerdos extraterrestres en «Duke Nukem 3D», la empresa americana ha mejorado el concepto visto en la anterior entrega gracias a unos nuevos y muy elaborados gráficos y a una historia distinta. Las principales características de «Duke Nukem Forever» se basan en un control muy rápido y sencillo y en la posibilidad de poder destrozar todo lo que se presente en pantalla. Además gracias al *engine* de «Unreal», «Duke Nukem Forever» cuenta con espectaculares efectos de luz, texturas muy trabajadas y un diseño de los personajes excelentes. El juego se encuentra en desarrollo todavía por lo que su fecha es aún desconocida. «Duke Nukem Forever» puede convertirse en el nuevo rey de los juegos en primera persona... por lo menos su anterior parte fue muy divertida.





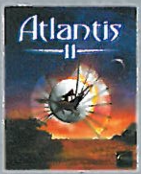
Novedades del Mes

Astérix y Obélix
Género: Plataformas
Compañía: Cryo
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC



All Star Tennis´99
Género: Deportes
Compañía: UbiSoft
Precio: 5.995 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



Atlantis II


Género: Aventura
Compañía: Cryo
Precio: 7.450 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Aztecas


Género: Aventura
Compañía: Cryo
Precio: 7.450 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Carmageddon 64


Género: Velocidad
Compañía: SCI
Precio: 8.490 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC

Crash Team Racing


Género: Velocidad
Compañía: Sony
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Donkey Kong 64
Género: Plataformas
Compañía: Nintendo
Precio: 12.990 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC



Earthworm Jim 3D
Género: Plataformas
Compañía: GTI
Precio: 9.990 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC



Freespace 2
Género: Acción 3D
Compañía: Interplay
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Gex 3 Deep Cover Gecko
Género: Plataformas
Compañía: Eidos
Precio: 10.990 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC



Halloween Racer


Género: Velocidad
Compañía: Virgin
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Jet Force Gemini


Género: Acción 3D
Compañía: Nintendo
Precio: 9.490 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC

Mortadelo y Filemón


Género: Aventura
Compañía: Zeta Mult.
Precio: 3.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Metal Gear: Special Missions


Género: Acción 3D
Compañía: Konami
Precio: 3.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

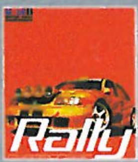
Pac-Man World
Género: Plataformas
Compañía: Namco
Precio: 6.790 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC



Papyrus
Género: Plataformas
Compañía: UbiSoft
Precio: 5.995 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



Rally Championship
Género: Velocidad
Compañía: Europress
Precio: 7.450 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Star Wars Racer
Género: Velocidad
Compañía: LucasArts
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



Smash Bros


Género: Lucha
Compañía: Nintendo
Precio: 9.490 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC

Snow Surfers


Género: Velocidad
Compañía: Sega
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Spyro 2


Género: Plataformas
Compañía: Sony
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Suzuki Alstare Extreme Racing
Género: Velocidad
Compañía: UbiSoft
Precio: 5.995 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



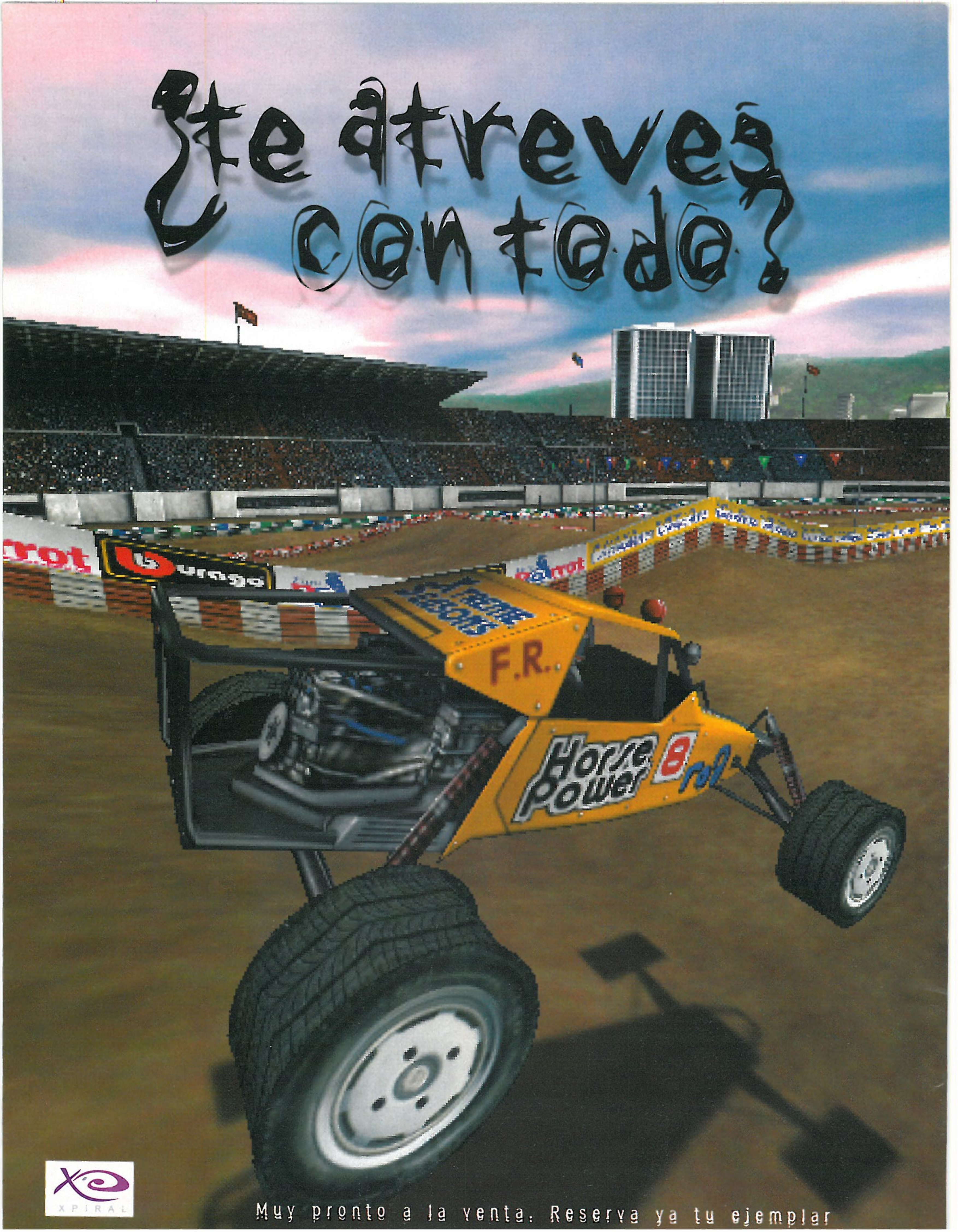
TrickStyle
Género: Velocidad
Compañía: Acclaim
Precio: 6.795 ptas
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Mickey´s Racing Adventure
Género: Velocidad
Compañía: Nintendo
Precio: 5.950 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

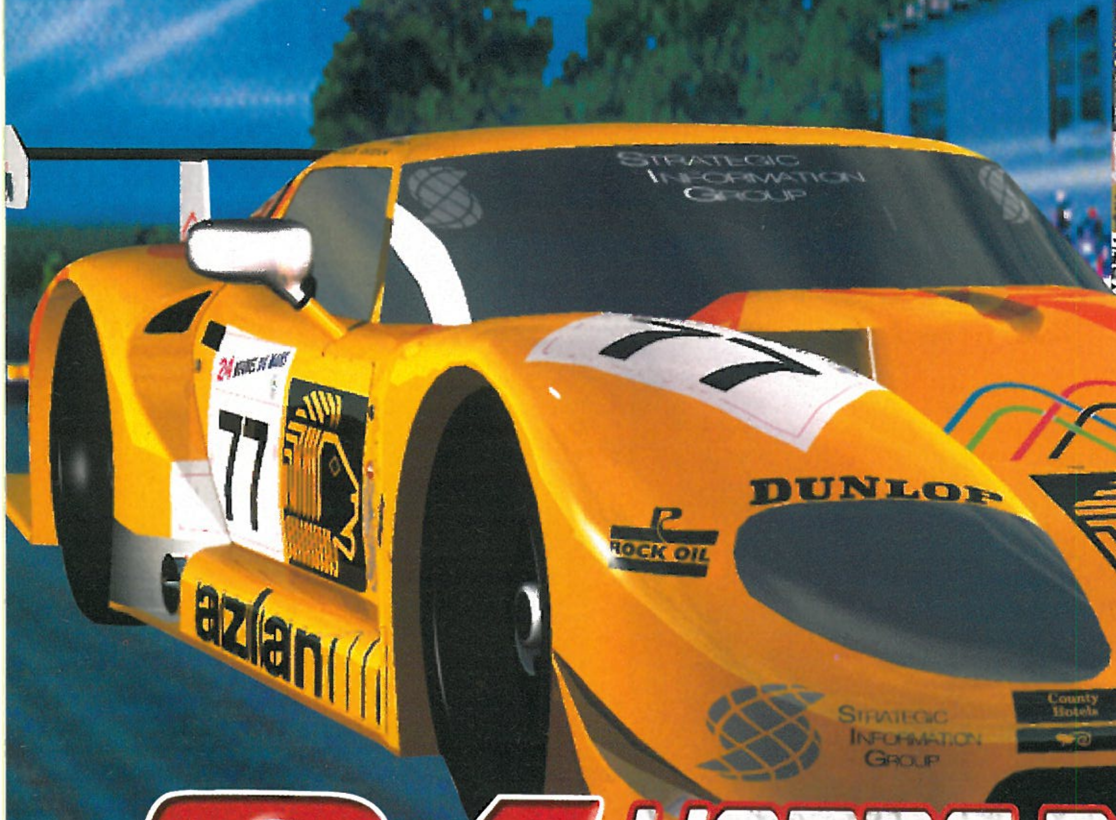


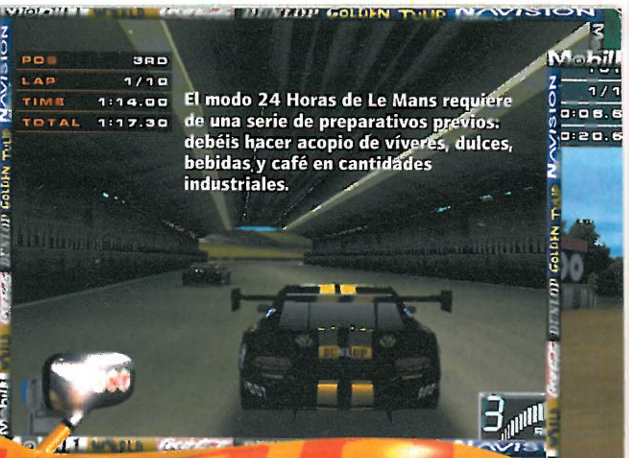
Y además...
Estamos en la fecha más importante del año en lo que a ventas de videojuegos y títulos importantes se refiere. Tanto las consolas como los PC recibirán grandes títulos que nos harán muy difícil la elección.
Sin embargo, recomendamos desde Juegos & Cía. los siguientes: «Homeworld» (PC), «Final Fantasy VIII» (PSX), «The House of the Dead 2» (DC), «Rally Championship» (PC), «Mr. Nutz» (GBC), «Jet Force Gemini» (N64) y el maravilloso y espectacular «Donkey Kong 64» (N64).
Como véis, la cosa está bastante difícil pero esperamos que esta pequeña lista os ayude a elegir.



¿te atreves con todo?
F.R.
Horse Power
8
XPIRAL
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar


velocidad
cross
monster
buggy
salto
MÁS DE 40 VEHÍCULOS EN CINCO ESPECTACULARES CATEGORÍAS
CINCO TIPOS DE PRUEBA PARA CINCO TIPOS DE CONDUCCIÓN
MÁS DE 20 TRAZADOS SOBRE ESCENARIOS HIPERREALISTAS
EFECTOS ESPECIALES INCREÍBLES: SALPICADURAS, CRISTALES, REFLEJOS, HUMOS, NUBES DE ARENA Y TIERRA, ETC.
FÍSICA 3D CON ACELERONES, DERRAPES, TROMPOS, SALTOS, ROCES, COLISIONES BRUTALES, TERRENOS RESBALADIZOS...
CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS Y TEMPORALES VARIABLES: MAÑANA, MEDIODÍA, TARDE, NOCHE, LLUVIA...
INTELIGENCIA ARTIFICIAL REACTIVA Y ADAPTATIVA: CADA CARRERA ES DIFERENTE
JUEGO EN RED LOCAL (HASTA 8 JUGADORES)
INCLUYE UNA EXTRAORDINARIA VERSIÓN PARA ORDENADORES SIN TARJETA ACELERADORA
Radical DRIVE
por sólo
2.995 Ptas.
PC-cdrom Windows™95/98
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.net





El modo 24 Horas de Le Mans requiere de una serie de preparativos previos: debéis hacer acopio de víveres, dulces, bebidas y café en cantidades industriales.

24 HORAS DE LEMANS
Como una peonza

Con la cantidad de juegos de coches que habitan en este maravilloso planeta y qué pocas veces las compañías se han preocupado de esta legendaria prueba...

Solamente Konami, con su antiquísimo «Wec Lemans» recreativo, se atrevió a realizar un simulador basado en esta famosa prueba que reúne cada año a cientos de miles de personas y que anda ya por la edición número 73.

Infogrames, que tiene en su haber algunas proezas de esas que merecen la pena –«V-Rally» es tal vez su campanazo más fuerte–, ha tenido a bien desarrollar un juego que es, cuando menos, especial por sus opciones y prestaciones generales.

«24 Horas de Le Mans» no se limita exclusivamente a esta prueba; la mayoría de los parámetros del juego pueden ser calibrados para correr en diferentes competiciones.

A los previsibles modos multijugador y arcade hay que sumar el que diferencia a este título de los demás: la competición en la carrera que le da nombre y que puede ser jugada ¡durante un día entero! Sí, sí, habéis oído bien: 24 horas.

Es cierto que merece la pena experimentar este modo y que la fatalidad informática puede llevarnos –sobre todo en la versión PC– a un bonito *cuelgue* cinco minutos antes de terminar la prueba, pero lo cierto es que se nos antoja imposible completar este periodo sin la ayuda de un copiloto que nos levante los párpados cuando caigamos rendidos de tanto dar vueltas al mismo sitio. Mucho *vicio* hay que tener para aguantar delante de la pantalla tantas horas... pero como dice el refrán, *para gustos los colores*.

También es verdad que se podrá calibrar la duración de la prueba, desde unos pocos minutos hasta las mencionadas 24 horas oficiales, pero en realidad, lo que esconde este juego es una especie de campeonato del mundo GT2, GT1 y de prototipos que podemos explotar como nos venga en gana.

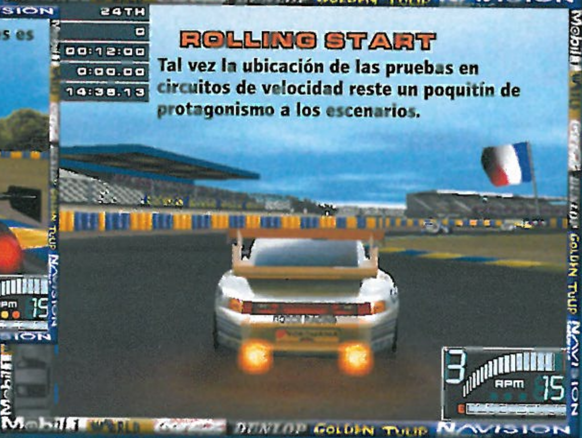
Al principio –si jugamos en serio– debemos fichar por una escudería que nos ofrece su coche para que lo pilotemos. En función de los resultados, las ofertas comenzarán a llegar con la única finalidad de promocionarnos a otros equipos que cuentan con mejores vehículos. Cuantas más carreras ganemos, más dinero tendremos para mejorar las prestaciones de nuestra máquina.

Técnicamente, el juego ha sido cuidado al máximo, hasta tal punto que los vehículos, circuitos, equipos y *sponsor* que se publicitan aparecen donde la realidad los ha colocado. Aunque sólo gozarán PlayStation y PC de su presencia, el portento gráfico obtenido promete llenar muchas páginas en los próximos meses. Por la versión que hemos testeado no podemos inclinarnos en ningún sentido –tiene muy buena pinta, eso sí– y sólo nos resta esperar a que el nivel jugable esté a la altura de las circunstancias. Lo mejor será esperar para ver qué tiene de divertido...

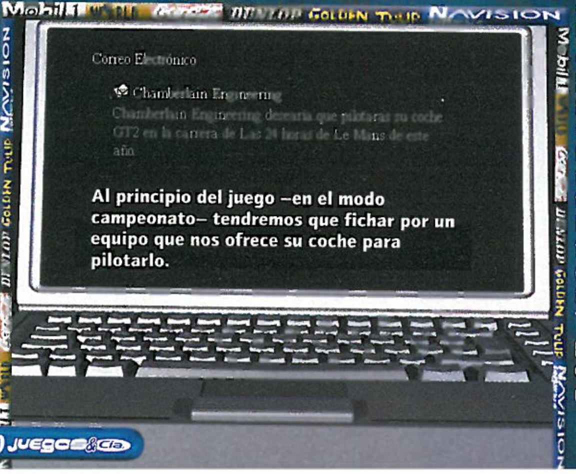
José Luis



La cantidad de vistas disponibles es tan variada como el número de coches que participan...



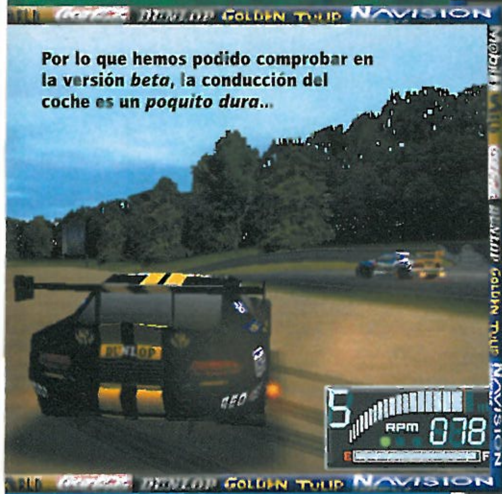
ROLLING START
Tal vez la ubicación de las pruebas en circuitos de velocidad reste un poquitín de protagonismo a los escenarios.



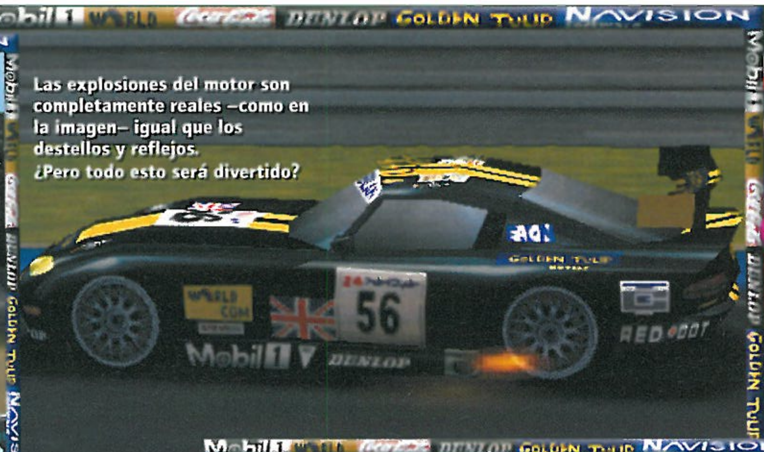
Al principio del juego –en el modo campeonato– tendremos que fichar por un equipo que nos ofrece su coche para pilotarlo.



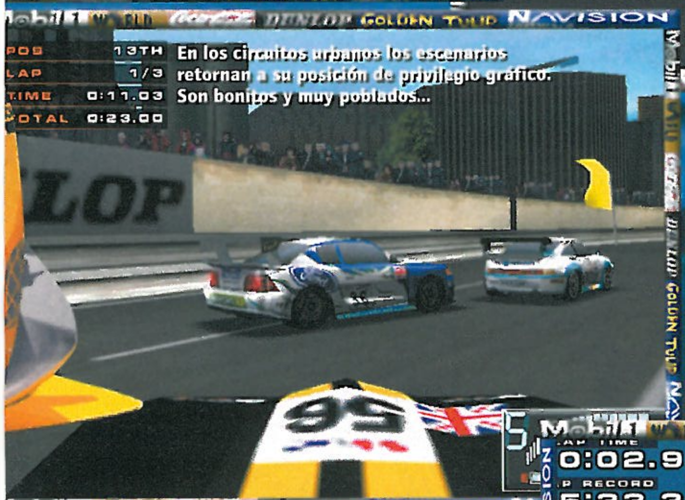
Todos los vehículos del juego cuentan con efectos impresionantes sobre sus carrocerías.



Por lo que hemos podido comprobar en la versión *beta*, la conducción del coche es un *poquito dura*...



Las explosiones del motor son completamente reales –como en la imagen– igual que los destellos y reflejos. ¿Pero todo esto será divertido?



En los circuitos urbanos los escenarios retornan a su posición de privilegio gráfico. Son bonitos y muy poblados...



Hemos visto pocos efectos de lluvia tan perfectos como en este juego de Infogrames. De todos modos, es una pena que esas gotas no salpiquen realmente... es broma.



El modo retrovisor nos informa en tiempo real de la posición de nuestros adversarios...



Estos legendarios vehículos –modernizados, eso sí– son los verdaderos protagonistas del juego.



En el juego aparecen tanto vehículos GT2 como GT1 y prototipos.



24 Horas de Le Mans

Compañía:	Infogrames
Género:	Velocidad
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Otras...

F1 World Grand Prix

Dreamcast • Sega • Diciembre

La fantástica simulación que pudieron disfrutar los usuarios de Nintendo 64 y Game Boy estará disponible en breve para el recién estrenado invento de Sega. «F1 World Grand Prix» cuenta con la licencia oficial de la FIA (Federación Internacional de Automovilismo). Esto implica que todos los pilotos, escuderías, *sponsor* publicitarios y circuitos del campeonato del mundo de Fórmula 1 estarán a nuestra entera disposición. Técnicamente el juego será muy superior a lo visto en Nintendo 64 gracias,



en gran parte, al Power VR2. La temporada que cubre este título es la de este año (recién clausurada con la victoria de Makkinen). Sobre la jugabilidad no hay ninguna duda: la mezcla de simulación y arcade nos pondrá los pelos de punta en todas sus rectas y curvas. Su salida está prevista para el mes de Diciembre... y ya estamos deseando jugar.

Age of Empires 2

PC CD-ROM• Microsoft• A la venta

En «Age of Empire» y su extensión «Age of Empire: The Rise of Rome» teníamos que ir avanzando en el tiempo construyendo nuestra propia civilización. Ahora, hemos dado un pequeño salto para colarnos en plena Edad Media. Aquí es donde entra en juego «Age of Empires 2», mostrándonos la era medieval en todo su esplendor épico. Como en los anteriores juegos, nuestro objetivo será hacer de nuestra colonia todo un imperio indestructible que pueda resistir los ambiciosos embates de nuestros enemigos. Para ello, debemos administrar y organizar los recursos necesarios invirtiéndolos con cabeza para construir castillos, soldados, caballeros, catapultas... ¡ya sabéis! Los gráficos siguen estando tan detallados como siempre aunque ahora se nota un mayor trabajo en todos los escenarios y arquitectura de los componentes de las diferentes construcciones. Uno de los importantes, seguro.



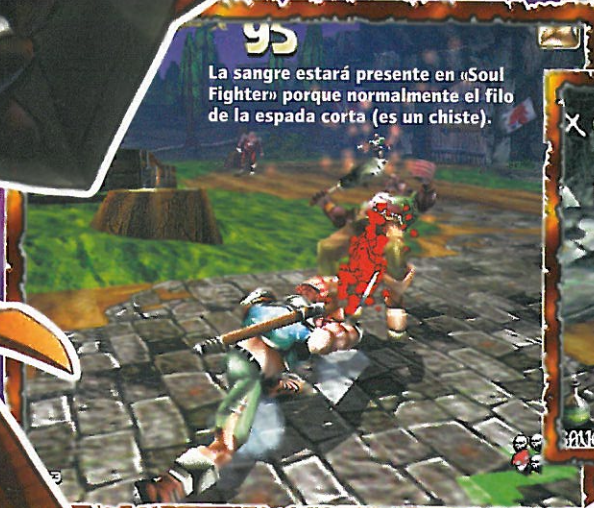




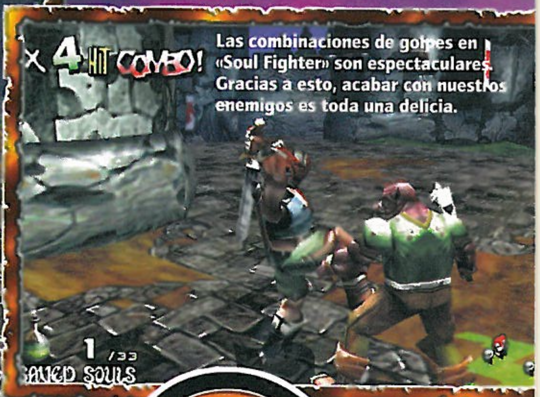
Este que nos ataca se parece demasiado a un tal Kingsley de PlayStation ¿no os parece?



Como buen *beat-em-up*, tiene unos jefes finales gigantescos. Parece que las maneras 3D no cambian las buenas costumbres.



La sangre estará presente en «Soul Fighter» porque normalmente el filo de la espada corta (es un chiste).



Las combinaciones de golpes en «Soul Fighter» son espectaculares. Gracias a esto, acabar con nuestros enemigos es toda una delicia.

Soul F...

No pesan ... pesan los ...

Está a punto de llegar a nuestro país y es seguro que «Soul Fighter» gustará a los que siempre han amado y respetado un género tan antiguo como los videojuegos...

Desde tiempos inmemoriales, el arte de dar mamporros a miles y miles de hordas de enemigas ha sido una de las principales aficiones de muchos millones de consoleros. De hecho, títulos como «Final Fight», «Street of Rage» o el legendario «Golden Axe» han servido de alimento para muchos soñadores que no podían despegarse de la recreativa –o consola–.
Eran los maravillosos años en los que las 2D campaban a sus anchas felices por las verdes praderas arcade. Y mira que eran sencillos: el invento consistía en golpear, zurrar, saltar, salvar –ciudades, ancianos y hermosas damiselas– y morir. Ahora, ya superadas las grandes sagas con segundas y terceras partes, llega Dreamcast con la vieja cantinela y nos propone, de nuevo, un *beat´em up* medieval para un solo jugador. ¡Exacto amigos!, habéis escuchado bien: un único *player*, que tendrá el privilegio de pegarse contra todo ser vivo, o medio muerto. Esto resultará extraño porque desde que el mundo es mundo, este tipo de juegos han promocionado con interés las relaciones a dos: «Double Dragon», el mentado «Golden Axe» y los «Final Fight».
Pero ya es hora de pensar en 3D y abrir nuestro conocimiento a las nuevas tecnologías. Y es que a «Soul Fighter» no le faltarán jugadores porque gracias a sus opciones de internet –network– podremos compartir mesa y mantel con cualquier héroe de este hemisferio que nos pida guerra en colaboración.
Sin embargo, lo que está muy claro es que el impresionante apartado gráfico de «Soul Fighter» se moverá con una suavidad sorprendente y que los más



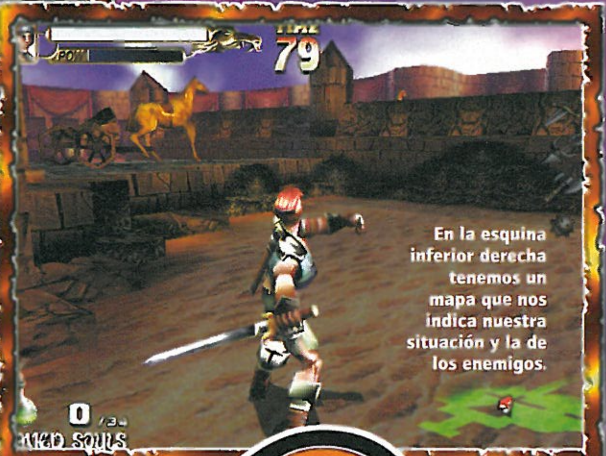
Todo el planteamiento gráfico de «Soul Fighter» se basa en la era medieval... fantástica.



En nuestra escapadita al campo, miles de peligros nos acecharán. ¡JODOOOHHHH!



Los personajes que aparecen en la pantalla tienen un tamaño considerable. Algunos son carismáticos, otros feos y la mayoría muy horteras...



En la esquina inferior derecha tenemos un mapa que nos indica nuestra situación y la de los enemigos.

IGHTER

n los años, polígonos





La perspectiva en primera persona la usaremos para apuntar con armas arrojadizas...

de 40 personajes que incorpora, contarán con excelentes movimientos con más de 45 fases de animación cada uno.

Para hacer frente a tanta amenaza contaremos con tres luchadores –como mandan los cánones clásicos–: el guerrero, la chica espía y el viejo mago, que se mueven libremente dentro de un entorno tridimensional más que aceptable.

Además, uno de los logros del programa parece ser la ambientación conseguida: los mapas medievales han sido diseñados con una sutileza de colores envidiable y los acantilados, villas y castillos que podemos visitar a lo largo de los cinco mundos –divididos en 12 subniveles– pueden distraernos de tareas mucho más importantes.

Y es que el control será sencillísimo porque apuesta por una diversión diáfana, nítida y aplastante con multitud de variados golpes que duelen.

«Soul Fighter» apunta muy buenas maneras y nos tiende la mano para que junto a sus opciones regresemos a los viejos tiempos donde los *beat'em up* 2D con sprites eran respetados y reconocidos por todo el mundo. Hasta su llegada nos quedamos con estas bonitas imágenes rezando, eso sí, para que incluyan una opción multijugador que nos permita compartir los *zurriagazos* con otros amigos. Que es así como realmente se disfrutan estos juegos.

Nacho

Soul Fighter

Compañía:	Mindscape
Género:	Acción 3D
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Otras...

Bust a Move 4

PC CD-ROM • Taito • Diciembre

Los encantadores dragoncitos de «Puzzle Bobble» vuelven a hacer de las suyas en el juego de inteligencia más completo de la serie «Bust a Move». Para su cuarta parte podremos disfrutar de las mejores partidas en modo *arcade*, historia o la interesantísima opción *multijugador* –vía red o internet– en nuestro querido PC. En el modo de toda la vida disfrutaremos de la misma jugabilidad a pesar de que han incluido una excusa con forma de historia para engancharnos a un montón de fases seguidas contra enemigos distintos.

Pero donde más disfrutaremos de lo lindo será en las partidas multijugador ya que podemos retar a cualquier amigo o ser humano que viva en este planeta a una suculenta guerra de *bolitas*. Su lanzamiento está previsto para el mes de Diciembre y como ya sabéis, su tarjeta de presentación tiene grabada la palabra diversión con letras de oro...



Plasma Sword

Dreamcast • Capcom • Diciembre

Con el típico guión de invasión extraterreste y liberación terráquea, Capcom nos trae para Dreamcast la segunda parte de «Star Gladiator»: un juego que vió la luz para PlayStation hace tres años y sorprendió por sus bien planteados combates y por el gigantesco tamaño de los luchadores. Ahora en Dreamcast recibimos más de lo mismo pero con un teórico poder gráfico



de 128 bits y toda la magia que Capcom pone en todas sus creaciones.

La principal característica de «Plasma Sword» es que cuenta con un plantel de contendientes más que aceptable ya que dispone de 22 personajes que podremos utilizar en nuestra cruzada por liberar al planeta Azul del yugo opresor.

«Plasma Sword» posee cuatro modos de juego diferentes –arcade, versus, training y team battle– y apoya parte de su encanto en una facilidad de manejo pasmante y una espectacularidad gráfica digna de mención. Acaba de nacer y ya tiene dos fuertes competidores: «Soul Calibur» y «Virtua Fighter 3 TB»




Más de 12.000 polígonos alimentan todo el universo de «Radical Drive». Que está muy bien hecho, por cierto.


Los efectos de luz no están nada mal, ¿eh?


La prueba de salto es una de las más originales y divertidas.


Saltos y más saltos en el juego del grupo español Xpiral.


Los *buggies* correrán por diferentes terrenos: arena, cemento e incluso hierba.


Barro, arena, cemento... realmente da igual si queremos ser un conductor *radical*.


Como véis, el aspecto de los coches es bastante interesante... y original.


«Radical Drive» tiene una pinta fantástica: el motor *Ambush* tiene gran parte de la culpa.

Radical DRIVE
LET'S RADICAL

Este juego de Dinamic sorprenderá a propios y extraños por lo variado y bien hecho que está. El grupo español Xpiral está realizando algo grande...

Cuando oímos hablar de un título español hay que prestarle una atención especial y si encima es como este «Radical Drive» entonces la expectación es aún mayor. Y es que la nueva apuesta de los desarrolladores del divertidísimo «Speed Demons» trae consigo grandes logros en lo que a juegos de velocidad 3D se refiere.

Para empezar, el apartado gráfico está muy elaborado. Los colores elegidos dan al programa un aspecto muy serio y gracias al *engine* –llamado *Ambush*– permite mostrar, sin despeinarse, complejos y complicados entornos poligonales a más de 60 *frames* –fotogramas– por segundo. Lo bueno que tiene este *motor gráfico* es que podemos jugarlo en cualquier PC con una calidad más que aceptable sin necesidad de utilizar una tarjeta aceleradora.

Las rutinas de física 3D para el control de colisiones y demás efectos especiales –cristales transparentes, reflejos, nubes y sistemas de partículas– también han sido muy cuidados para redondear una ambientación muy elaborada.

Pero donde «Radical Drive» va a sorprender a *propios y extraños* es en las cinco modalidades de juego que posee. Xpiral ha querido imprimir la misma sensación de variedad a la hora de conducir a través de los diversos terrenos y modos. Velocidad con vehículos normales, salto y sus ingenios provistos de un turbo especial, Cross con los monstruos de tracción total dentro de escenarios con giros imposibles, monster y ese *peacho* de coche con ruedas de tractor y, por último, el buggy que mezcla velocidad con algo de Cross. Cuando corramos en alguno de estos modos veremos con asombro que los competidores son bastante camaleónicos y se adaptan a la perfección a cualquier obstáculo, poniéndonos las cosas bastante difíciles. De hecho, Xpiral promete que cada partida será diferente a las demás gracias a las tecnologías de Inteligencia Artificial utilizadas en el juego...

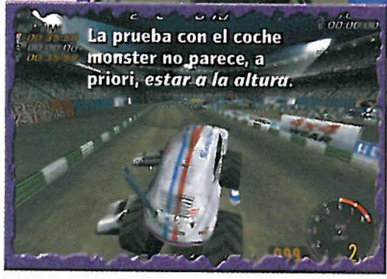
Otro punto importante será el control: sencillo, rápido y muy intuitivo, parece que se dejará manejar muy fácilmente desde la primera partida.

Queda muy poco para poder disfrutar de este «Radical Drive» y nuestra primera impresión ha sido bastante buena. Todo parece indicar que estamos ante un título muy importante y que conste que no hacemos patria...

Nacho


Las repeticiones nos muestran los mejores momentos de la carrera con unas perspectivas bastante majas.


«Radical Drive» cuenta con diferentes vistas.

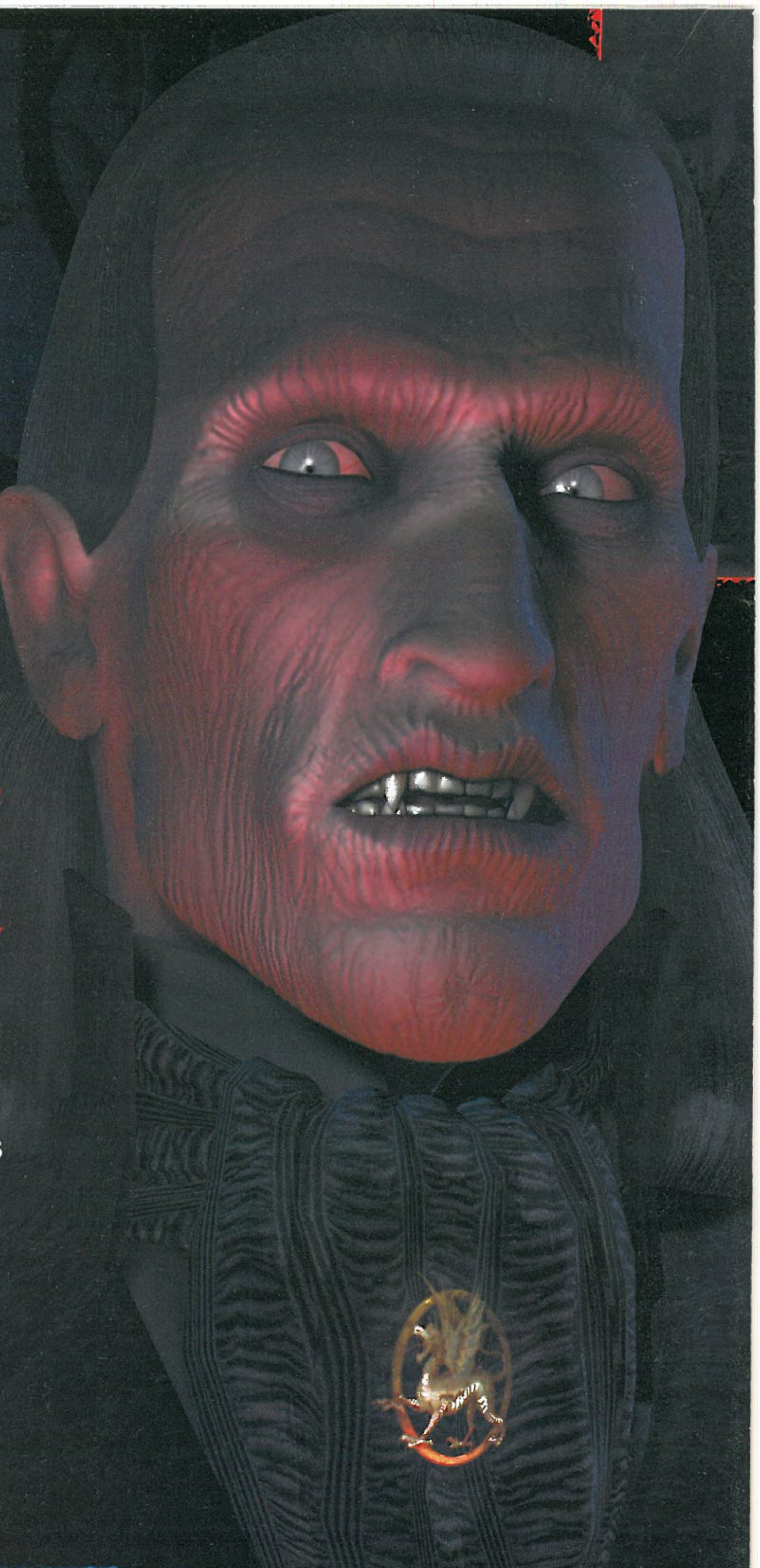

La prueba con el coche monster no parece, a priori, *estar a la altura*.



Radical Drive

Compañía:	Dinamic Multimedia
Género:	Velocidad
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX · PC · N64 · GBC · DC



Dracula

Angustioso y terrorífico

Muchos son los que han exprimido la figura del príncipe de las tinieblas para llenar sus bolsillos. Esta vez será Microïds la que tome prestada la leyenda del más famoso *chupasangres* para crear un juego angustioso y terrorífico.

Una de las aventuras gráficas más sorprendentes que hemos visto últimamente llegará en forma de murciélago a nuestro PC: «Dracula» es su nombre y muerte, destrucción y sangre sus apellidos.

La acción se desarrolla a principios de siglo, concretamente durante el año 1904 en Londres, siete años después de que Bram Stocker destruyera a Drácula en su famoso libro. Todo comienza cuando la esposa de Joathan Harker –destructor material del Conde–, escapa de su casa para ir a Transilvania, tierra de vampiros desde tiempos inmemorables.

Nuestro cometido en el juego será averiguar dónde se esconde nuestra querida esposa recorriendo más de 40 localizaciones diferentes, desde Inglaterra hasta Transilvania. Pero esta nueva epopeya esconde una segunda búsqueda más importante aún que la primera: apoyar con evidencias que el príncipe de las tinieblas sigue aún con vida y acabar con él... de nuevo y a pesar del miedo que nos produce.



Para facilitarnos tan explosiva labor, Microïds ha tirado la casa por la ventana y ha creado todo un mundo lleno de sobrecogedora angustia y desesperación que recuerda mucho al ambiente que creó Coppola en el 94 con su famosa película. «Dracula» posee unos gráficos 3D bastante realistas –que nos absorberán nada más verlos por su belleza y nivel de realismo– que son la clave para asustarnos sin compasión.

Trece serán los personajes con los que podremos dialogar a lo largo de toda la aventura y según Microïds lo harán en un perfecto español. Además del gran nivel gráfico que presentan estarán llenos de vida –como podréis comprobar por las imágenes que incluímos, la señora sujetando el candelabro tiene una postura de muñeca muy natural y amenazante–.

Uno de los efectos que Microïds ha cuidado más es el de la expresividad facial, pues sólo con mirar a la cara de cualquier personaje podemos adivinar sus pensamientos.

Para que nos sumergamos en la historia, los programadores se han inclinado por utilizar la perspectiva subjetiva –recurso cinematográfico que otorga más tensión a la acción– con la que es mucho más sencillo introducirnos en el mundo de terror y opresión que el príncipe de las tinieblas ha creado a su alrededor.

Con esta carta de presentación, Microïds nos ofrece un juego que puede llegar a convertirse en uno de los más aclamados pues tanto los gráficos –preciosos–, como la historia poseen los ingredientes necesarios para hacernos pasar unas cuantas horas de terror del bueno, que es, desgraciadamente, del que ya no se lleva. Con «Dracula» atrás quedaron los zombies o los dinosaurios y volvemos a los sustos naturales, al miedo escénico de una Transilvania plagada de vampiros que quieren hacernos donar sangre como sea.

¿Quién se puede resistir a encarnar el papel de cazavampiros? Coppola ya lo dejó claro: Drácula es un filón que nunca se agota y que todo aquel que lo exprime bien, llena sus bolsillos con alegría... y todo parece indicar que este juego será muy bueno.

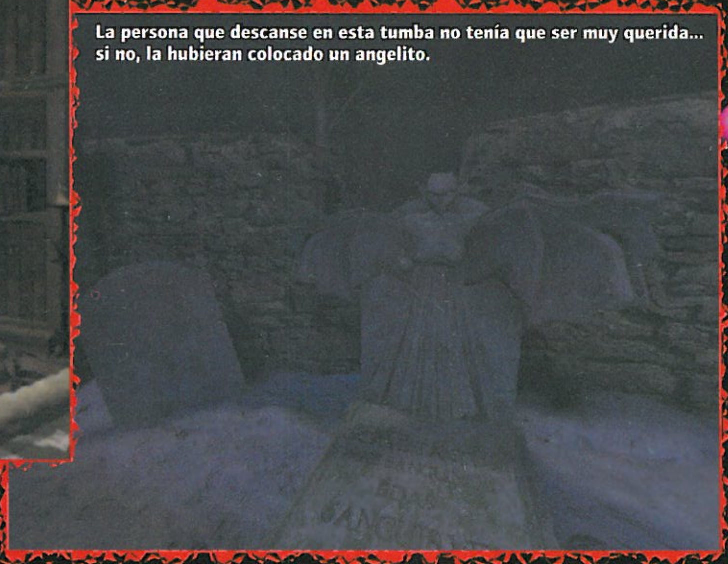
Gustavo

Minas llenas de tumbas, cementerios, cuevas abandonadas... todo vale en esta nueva aventura.

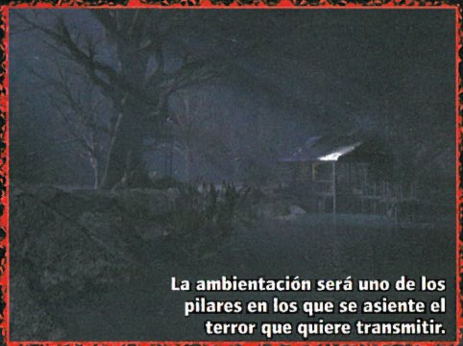




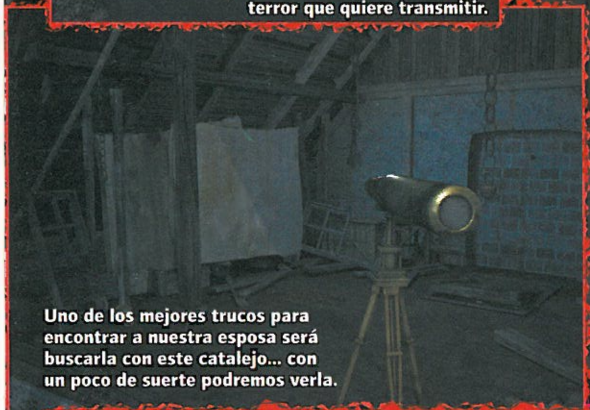
Como podéis comprobar, el nivel de detalle de los escenarios es altísimo. ¡Fijaos en la vitrina de la puerta!



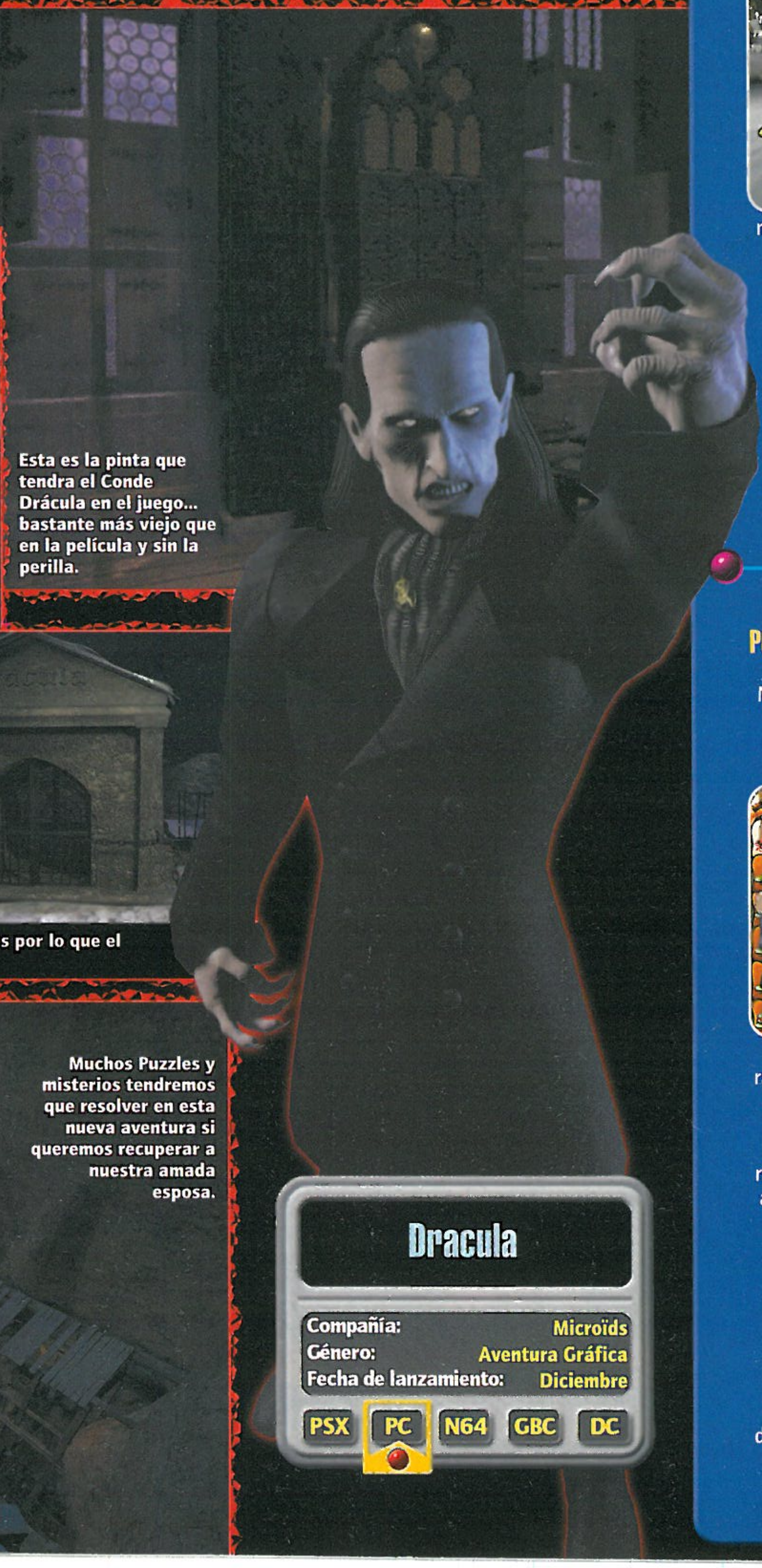
La persona que descanse en esta tumba no tenía que ser muy querida... si no, la hubieran colocado un angelito.



La ambientación será uno de los pilares en los que se asiente el terror que quiere transmitir.



Uno de los mejores trucos para encontrar a nuestra esposa será buscarla con este catalejo... con un poco de suerte podremos verla.



Esta es la pinta que tendra el Conde Drácula en el juego... bastante más viejo que en la película y sin la perilla.



El estilo de las edificaciones ha sido calcado de modelos reales por lo que el resultado final es muchísimo más impactante.



Muchos Puzzles y misterios tendremos que resolver en esta nueva aventura si queremos recuperar a nuestra amada esposa.

Dracula

Compañía:	Microïds
Género:	Aventura Gráfica
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Otras...

SnowSurfers

Dreamcast • Sega • Diciembre

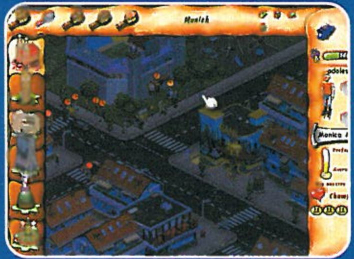
Con eso de que cada día que pasa el *snowboarding* se hace un deporte más y más asequible –y sobre todo famoso–, las compañías desarrolladoras no pierden la oportunidad de mostrarnos lo que se puede sentir a más de 100 km/h encima de una de estas tablas. Sega, en un ejercicio de buenas intenciones, ha realizado un programa bastante completo. De primeras contamos con tres modos de juego muy interesantes, como es la típica opción de correr contra el cronómetro, el espectacular y difícl modo de hacer piruetas sin caernos y el típico arcade. «SnowSurfers» cuenta con escenarios muy variados y realmente preciosos, mostrándonos paisajes nevados con cascadas y bosques frondosos e incluso ciudades nocturnas repletas de nieve y precipicios. Su salida está prevista para el próximo mes de Diciembre y si nieva... pues mejor que mejor. ¡Dinglobén, dinglobén...!



Pizza $yndicate

PC CD-ROM • Dinamic • Sin confirmar

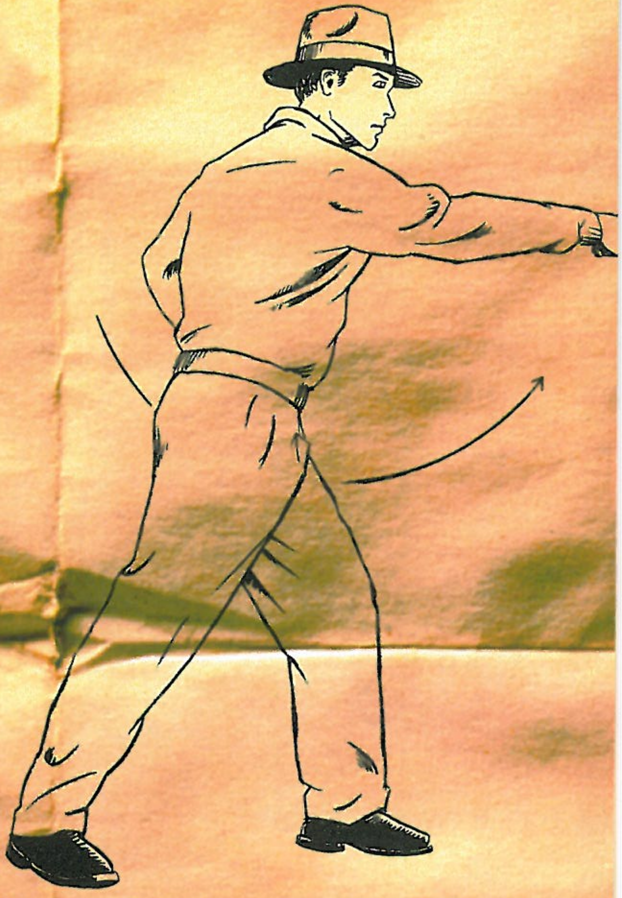
Con este original nombre, Dinamic Multimedia nos trae un juego bastante original en concepto, aunque, su esencia sea la de un buen «Sim City». Nuestro objetivo será el de crear todo un imperio de restaurantes de comida rápida utilizando tus dotes de empresario, contratando personal, hablando con los sindicatos, decorando tus establecimientos con todo tipo de mobiliario e incluso jugando sucio contratando a la mafia para deshacerte de los otros cinco restaurantes de la competencia. Todo en tiempo real. Gracias a esto, podremos tener momentos de acción con tiroteos y persecuciones. «Pizza $yndicate» se desarrolla en una perspectiva isométrica con un interface bastante simple. Podremos jugar en más de 20 ciudades de todo el mundo realizadas con todo tipo de detalles donde la noche y el día y la posición del sol tomarán un aspecto muy relevante en el apartado técnico.



MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO

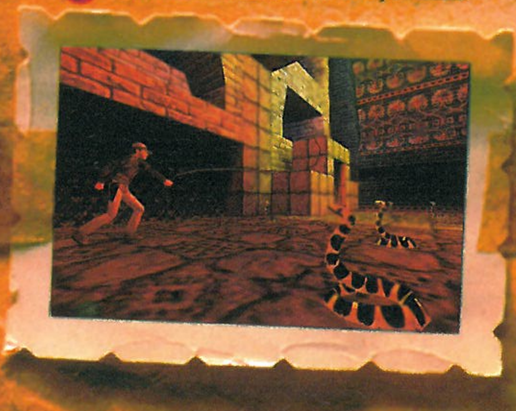


1 **Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.**



MÉTODOS AVANZADOS:

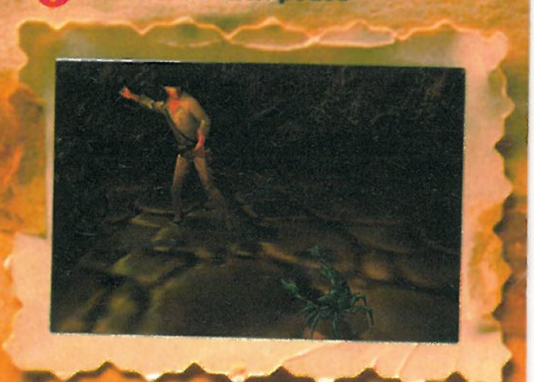
5 **Encantamiento de serpientes**



6 **Levitación de emergencia**

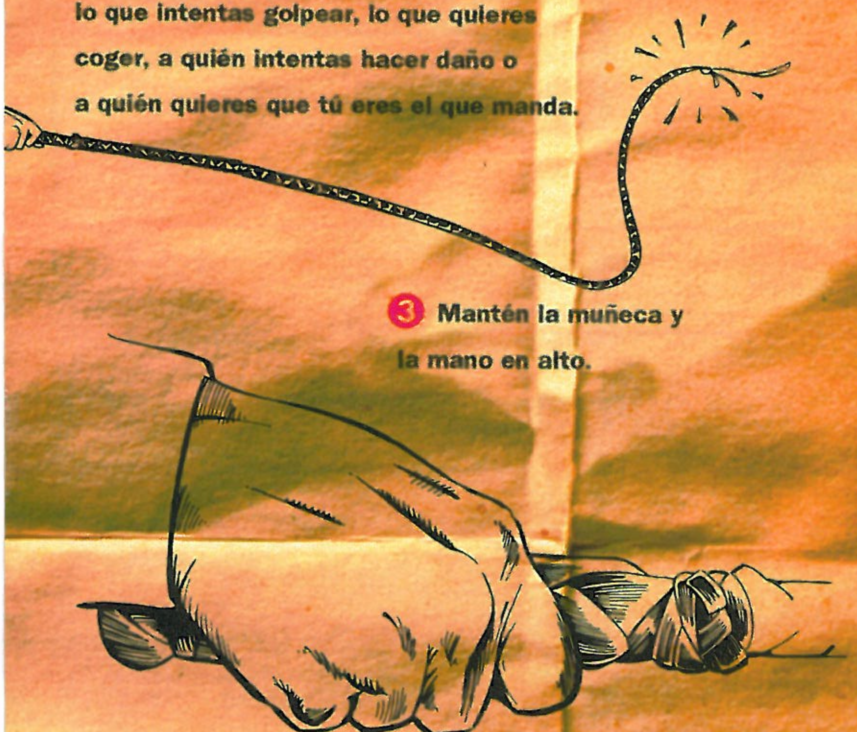


7 **Control de artrópodos**



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro

2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

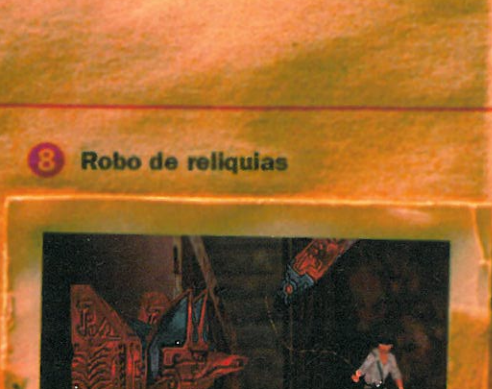


3 Mantén la muñeca y la mano en alto.

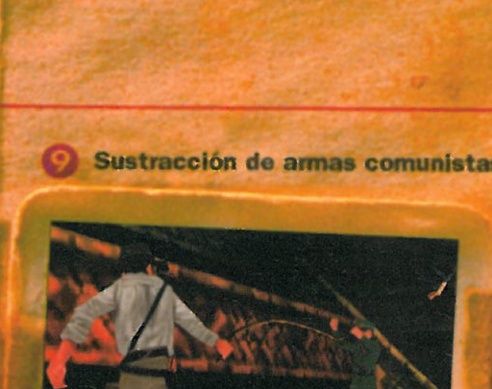
4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!



8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas



Para Windows 95/98

de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

Reportaje

Los 9 mejores juegos de fútbol

La Liga de las Estrellas, el Mundial, la Champions League o la Copa de la UEFA son razones más que suficientes para poner en circulación un videojuego y esperar con los brazos abiertos sus pingües beneficios. Fútbol es sinónimo de alegría, tristeza, pasión, ilusión, competición y... negocio.



Sobre todo en el universo europeo, el fútbol es el pan nuestro de cada día: las conversaciones diarias, las noticias que acaparan algunos informativos y el *merchandising* ha invadido todos los órdenes de nuestra existencia.
Dentro de esa avalancha de productos exclusivos, de nombres que jalonan nuestras carpetas y camisetas, aparecen los videojuegos que, año tras año, intentan abrirse paso a base de licencias oficiales que suelen garantizar muchas ventas.
Pero ya desde tiempos inmemoriales los ordenadores/consolas han tenido sus propios desarrollos de fútbol –o soccer–. Nombres que os sonarán a chino, pero que pertenecen a la historia de los videojuegos como «Match Day», «World Cup Carnival», «World Soccer», «Kick Off», «Sensible Soccer», «Super Soccer», «Italia 90», «Emilio Butragueño Fútbol» o «Michel Fútbol Master», son la base de todo el meollo que hoy podemos disfrutar. Cada uno en su tiempo permitieron al género avanzar donde hoy le conocemos, con sus particulares opciones, perspectivas o técnicas gráficas.
Desde las viejas 2D hasta las modernas, y poligonales, 3D sólo había un paso, el que la tecnología permitió dar al pasar de los escuálidos 16 bits hasta los 32 y 64. Era una guerra perdida de *sprites* contra polígonos, de rapidez contra suavidad y espectáculo, de imaginación contra realismo, de programación artesana contra automatización técnica... en definitiva, era una lucha desigual que buscaba enfrentar el fútbol contra el negocio que paralelamente crecía y que necesitaba de sagas que no costaran mucho poner en escena año tras año puntualmente.
Y ese previsible fenómeno llegó: FIFA aparece por sexta vez consecutiva, ISS PRO anda casi por las mismas cifras y nuestro PC Fútbol puede seguir presumiendo de *darle en los morros* a tanta multinacional que se olvida de que aquí tenemos una de las mejores ligas del mundo.
Con este variado catálogo de nombres, opciones y patadas, nuestra mejor recomendación es que analicéis, juguéis y os dejéis llevar por el que mejor reproduzca en vuestras manos esa sensación de estar ante 90.000 almas. Dejaros de carátulas, jugadores famosos y campañas de publicidad: quedaros con la pasión del fútbol...

Jose Luis

ISS Pro Evolution















Es para muchos el mejor juego de fútbol que existe, el que goza de mayor realismo y el que proporciona la experiencia más real de estar disputando un partido.

Razón no les falta. Y es que desde su aparición en Super Nintendo se han sucedido los éxitos a una velocidad de vértigo. International, Super, Star y Soccer son palabras asociadas actualmente a garantía y calidad de juego. Promesas que otros muchos no pueden cumplir.

Después de la versión 98, que avanzó considerablemente las opciones tradicionales de esta saga, podremos disfrutar con este «ISS PRO Evolution», otra maravilla que ha corregido los pequeños defectos del juego anterior y que mejora otros como los movimientos y disparos a puerta. Ahora será posible, a través del Multitap, echarnos unas *partiditas* con otros tres aficionados al deporte rey en competiciones con selecciones estilo *liguilla* o Copa.

Se ha retrasado su lanzamiento hasta Febrero, cosa que para muchos será fundamental a la hora de elegir otras opciones. Pero después de jugarlo os recomendamos que esperéis porque, simplemente, es el MEJOR...

Jose Luis

International Super Star Soccer PRO Evolution

Compañía:	Konami
Género:	Deportivo
Fecha de lanzamiento:	Febrero

PSX | PC | N64 | GBC | DC

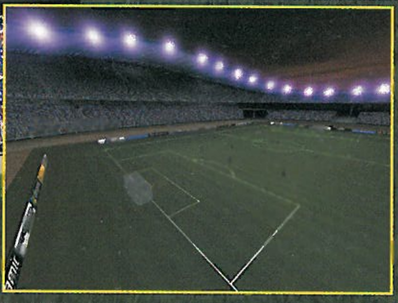
PCFútbol 2000



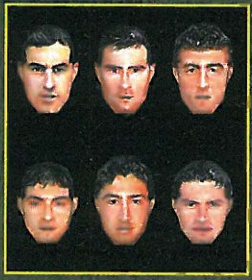








Si algo ha caracterizado siempre a este sensacional simulador de fútbol es el modo Manager que en esta nueva entrega viene cargado de sorpresas: la inclusión de un calendario de fichajes, poder participar en la Copa *Intertoto*, entrenar más y mejor a tus chicos, sacar a la venta bonos de temporada, subir o bajar los precios según la zona del estadio...



Son sólo algunas de las mejoras que Dinamic ha realizado con este sensacional simulador. Pero no contentos con esto, también han mejorado mucho el modo Simulación. Ahora podremos diferenciar perfectamente a unos jugadores de otros, puesto que se han tratado al detalle sus caras –escaneando fotografías–. También contaremos con un tutorial de aprendizaje que será muy útil para los más inexpertos en «PCFútbol». Cuenta con la licencia oficial de LFP... es un producto español y su éxito año tras año avala una puesta en escena cada vez más cuidada y espectacular.

Gustavo



PCFútbol 2000

Compañía:	Dinamic Multimedia
Género:	Deportivo
Fecha de lanzamiento:	Diciembre

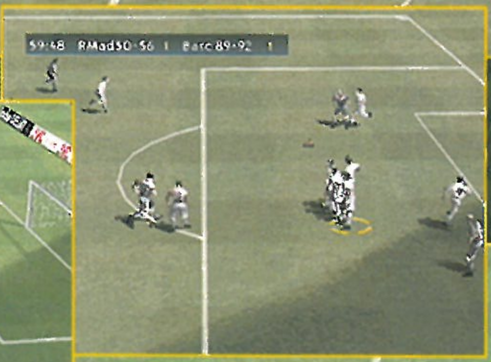
PSX | PC | N64 | GBC | DC















FIFA 2000

Otro año, otro éxito. Pero esta vez al FIFA le acompaña la coletilla de un año escrito con cuatro dígitos, para evitar rumores infundados sobre si padecerá, o no, el tan temido efecto 2000.

A pesar de este nuevo número, lo cierto es que FIFA sigue siendo el mismo de siempre: jugabilidad, precisión, espectacularidad… Electronic Arts, como cada año hace, ha mejorado lo que parecía imposible y para la ocasión ha hecho desaparecer la chepa de la que hacían gala algunos jugadores en la versión 99.

También, sus movimientos son más fluidos y precisos, y conservan los espectaculares regates que tantas alegrías y dividendos han reportado a Electronic Arts.

Con respecto a la jugabilidad, en este nuevo juego se ha ajustado más la sensación de control ya que en la pasada edición dando tres o cuatro pases seguidos sin ningún rumbo terminábamos encontrándonos solos frente al portero, *para fusilarle* a placer sin ninguna compasión.

Por fortuna, ese tipo de jugadas no volverán a suceder ya que se han buscado una sistema de juego más elaborado, donde hay que fabricar las jugadas si queremos llegar a puerta.







Los chicos de Electronic Arts han ajustado muy bien la velocidad del programa, dando mucha más sensación de control –en el anterior juego la rapidez era excesiva y en alguna ocasión perdíamos el mando sobre la pelota–.

Una de las incógnitas que nos vinieron a la mente al ver que Guardiola aparecía en la carátula del juego fue ¿recaerá la maldición del FIFA también sobre este jugador? –como sabéis todo, aquel que da su imagen para este programa cae en un pozo de mal juego y sequía goleadora–… esperamos por el bien de la selección que en esta ocasión Pep se salve de la quema.



Sin duda una de las novedades mas significativas es la posibilidad de poder materializar una temporada al completo. Nos explicamos: podemos jugar la liga y al mismo tiempo la copa –de Europa, de la Uefa o del Rey–, o luchar por evitar el descenso y no bajar a segunda.

Estas cosas, que pueden parecer vanas para la gran mayoría de usuarios, son las que permiten a un juego parecerse a la realidad y trasmitir así toda la emoción del deporte rey. Un clásico que vuelve…

Gustavo

Puntuación

Fifa 2000 — **8.9** Notable

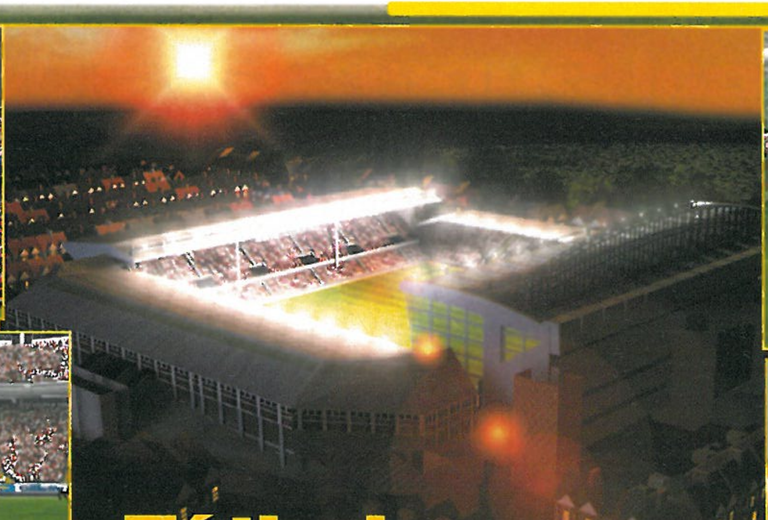
PSX · PC · GBC

Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Deportivo · Traducción: Sí

- Es uno de los mejores simuladores.
- Poder terminar en segunda división.

DIF · SON · GRA · JUG





Fútbol Internacional 2000









Si una palabra define a este juego es realidad: uniformes, jugadores, estadios y un montón de *sponsor* que ponen su logotipos para mejorar el negocio que les aporta el fútbol. Este nuevo intento de Microsoft por llevar los mejores goles a nuestro PC huele a escarmiento tras la puesta en escena, en el año 96, de un tal «Soccer» que no convenció a nadie: ni era bonito, ni jugable.
Este «Fútbol Internacional 2000» acaricia con fuerza los entornos 3D para realizar un ejercicio bastante encomiable de fidelidad con el verdadero espectáculo del deporte rey y al que se han unido opciones de juego bastante depuradas y un control más intuitivo que mecánico.
Gráficamente es muy atractivo, tiene detalles de importancia y ofrece competiciones con selecciones nacionales –eso de los clubes lo dejan para intentos más regionales donde los beneficios estén asegurados– típicas en este tipo de desarrollos: que si ligas, que si copas y que si campeonatos mundiales...

Jose Luis

Fútbol Internacional 2000

Compañía:	Microsoft
Género:	Deportivo
Fecha de lanzamiento:	Ya a la venta

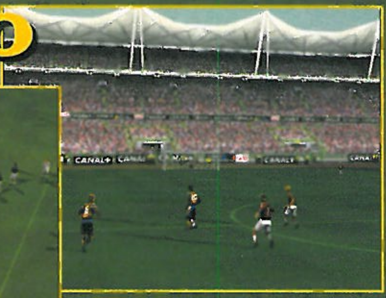
PSX | PC | N64 | GBC | DC

Canal + fútbol 2000



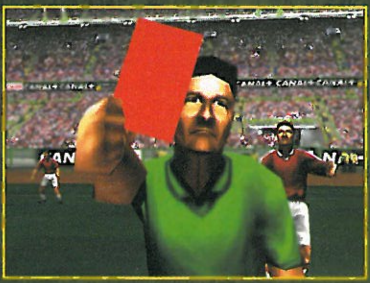








No sabemos muy bien cómo encajar el gol de este simulador de fútbol que nos ha dejado bastante fríos.
En primer lugar jugamos con selecciones nacionales que cuentan con los nombres reales de los jugadores y con bastantes opciones de juego. En segundo lugar se ampara en las tres dimensiones para ofrecer un espectáculo que, aunque pueda parecer complejo, se hunde cuando intentamos jugar al fútbol y asistimos al baile de esperpénticos futbolistas que se mueven lentamente, sin visos de realidad, que son capaces de dar pases en profundidad de espaldas en una posición que, a la fuerza, tiene que provocar roturas de tibias, perones y rótulas...



Eso sí, el trabajo de réplica de los estadios, uniformes y nombres de los jugadores es considerable y pueden aportar cierto grado de realidad a las partidas aunque lo importante, la diversión, es tan limitada como la gracia general que trasmite al que juega.
Si «Canal + Football» fuera el único simulador del mundo tal vez merecería nuestra atención y, como dice el refrán, "a la fuerza ahorcan".
Pero existiendo otros nombres, desde luego, es mejor que lo usemos como última opción. Rómpase en caso de incendio...

Jose Luis

Puntuación

Canal + Football

5.0 Suficiente

PSX | PC | GBC

Compañía:	Infogrames
Precio:	Por confirmar
Género: Deportivo	Traducción: Sí

Nombres, uniformes y estadios reales.
Jugar con él no es muy estimulante.

DIF SON GRA JUG

International SuperStar Soccer 99

Sin lugar a dudas creemos que es el mejor simulador de fútbol que existe para la pequeña portátil de Nintendo. Con un control sencillo pero adictivo, Konami nos ofrece esta joya que será la culpable de que estemos horas y horas con ella entre la manos. Si hay una cosa que siempre ha caracterizado a esta pequeña máquina es la sencillez, y este juego no es una excepción pues con tres o cuatro pases bien dados nos encotraremos en condiciones óptimas para lanzar un *obús* de forma circular contra el portero del equipo rival.

Cuenta con casi todas las selecciones del mundo, y muchas opciones para guiar a nuestro equipo hacia la victoria. La dificultad de este juego es quiza un poquito elevada, pero después de 333 partidas, seguramente no habrá equipo que se nos resista. Si Master System o NES levantaran cabeza, se encontraráan con una consola diez veces más pequeña pero cien veces mejor.

Gustavo



Puntuación

I.S.S PRO 99 — **8.2** Notable alto

PSX / PC / GBC

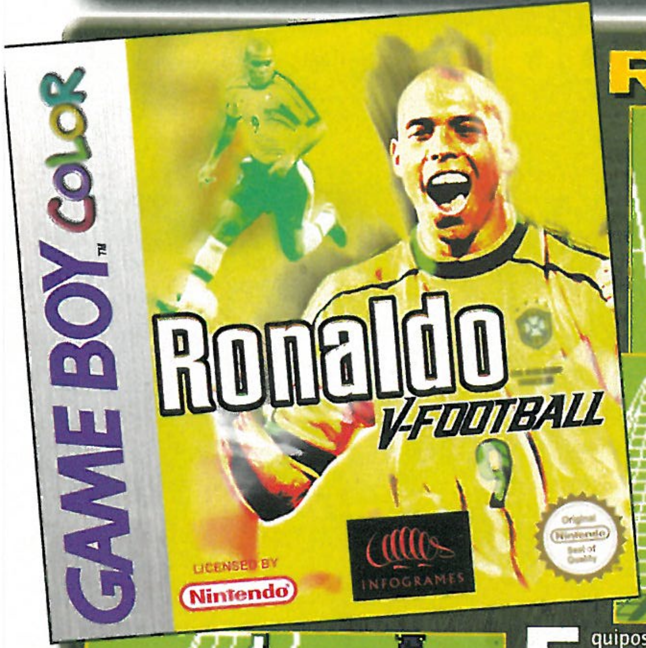
Compañía: Konami
Precio: 5.890 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: No

Es el mejor simulador para GBC

Se podían haber mejorado los gráficos.

DIF SON GRA JUG

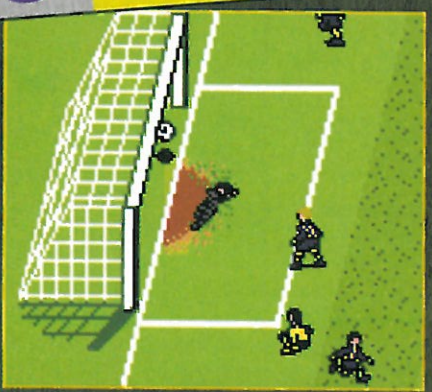
Ronaldo V-Football











Equipos y nombres oficiales además de la imagen de Ronaldo, son la carta de presentación de un juego que carece de cierta jugabilidad aunque, por el contrario, disfruta de un entorno gráfico casi inédito para la capacidad de esta pequeña portátil –nos quitamos el sombrero–.

Uno de los inconvenientes con los que nos hemos topado son los parones en el juego, ya que casi siempre tendremos que quitarle la pelota al contrario tirandonos en plancha, pero como el árbitro no es ciego, pitará falta a favor del contrario la mayoría de las veces –lo que resulta monótono al cabo de un rato–.

La traducción de este juego es bastante mala, puesto que el programa en vez de llamar al Atlético de Madrid por su nombre lo llama Manzanares, y a Guti, María Guti...

No es un mal juego, pero nos ha defraudado bastante en el apartado de la diversión porque hacerse con el balón es, muchas veces, misión imposible.

Pero una duda nos asalta ¿seremos nosotros muy malos jugando, o es que realmente la dificultad está por las nubes? Es el mejor gráficamente hablando.

Gustavo

Puntuación

Ronaldo V-Footbal — **7.0** Notable

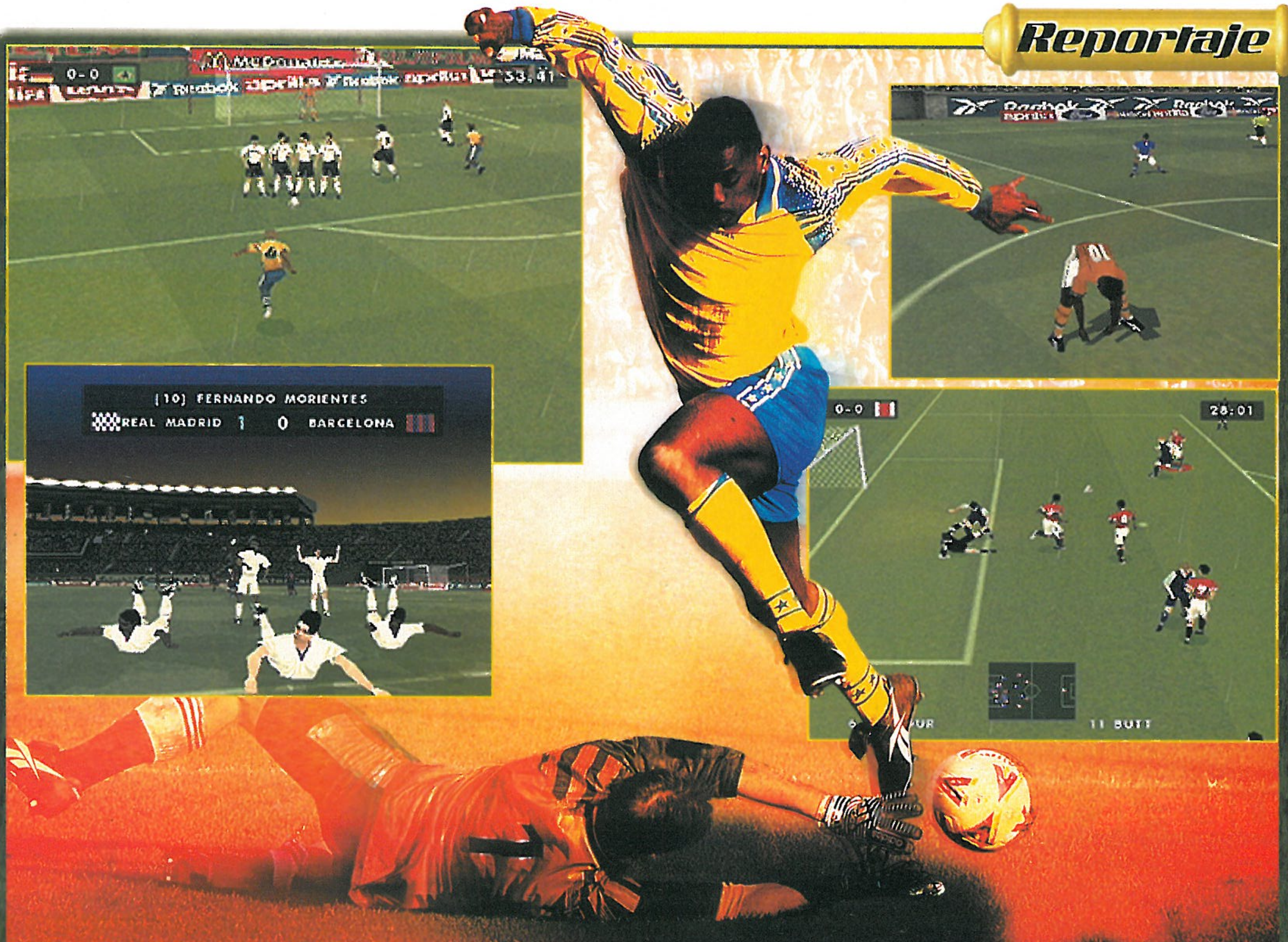
PSX / PC / GBC

Compañía: Infogrames
Precio: 5990 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: Sí

Los sensacionales gráficos.

Divierte a empujones...

DIF SON GRA JUG



Esto es fútbol

Sony se apunta a la fiebre del fútbol y lo hace con un buen simulador que peca de ser excesivamente real. Y es que se echan en falta algunas florituras y más fluidez en el desarrollo de los partidos: si no aprendemos rápidamente a manejarlo solo seremos capaces de protagonizar encuentros sosos y aburridos...



Eso sí, la recompensa a tanta práctica será la cantidad de palizas –futboleras– que nos llevaremos hasta que nuestro nivel se encuentre a la altura de lo que Sony ha programado. Uno de los puntos fuertes de este juego es que cuenta con equipos y jugadores reales y perfectamente actualizados a la presente temporada. Los comentarios del juego corren a cargo de Ángel González Ucelai –de la Cadena Cope–, y aunque de vez en cuando suelte joyas como "¡buen desafío!, el nivel general de la traducción es bastante digno.

Lo que no quita para pedir desde aquí que quienes localicen los programas tengan un poquito más en cuenta la jerga futbolística... que para eso está.

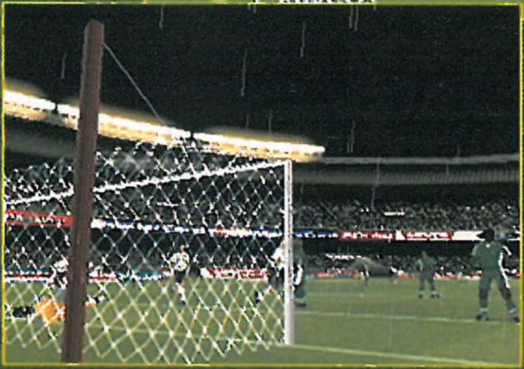
Uno de los aspectos que más se han cuidado son los movimientos de los jugadores y, aunque están muy bien logrados, son bastante lentos, lo que da cierta sensación de torpeza en algunas ocasiones. Aunque para deleite general está el soberbio trabajo de diseño de los estadios: la calidad y ambientación de éstos es impresionante ya que tanto el público como las vallas publicitarias o la estructura y escala de los objetos han sido realizadas de una forma y manera magistral.

En definitiva, Sony nos ofrece un juego bastante bueno, pero que no llega a convencer a los verdaderos jugones, pues su dificultad y lentitud le restan muchos enteros antes de controlarlo por completo. Si pasáis ese peligroso camino de aprendizaje, os resultará impresionantemente real.

Con algunas pequeñas dosis de arcade, el invento hubiera mejorado infinitamente. A pesar de todo eso, es una gran juego que desde luego supera a los horribles «Adidas Powersports Soccer». Si el año que viene se confirma una continuación, entonces será señal inequívoca de que «Esto es Futbol» ha funcionado como esperaban.

Gustavo





Puntuación

Esto es Fútbol — **8.4** Notable alto

PSX · PC · GBC

Compañía:	Sony
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

- La sensación de realidad es total.
- Se echa de menos algo más de arcade.

DIF · SON · GRA · JUG

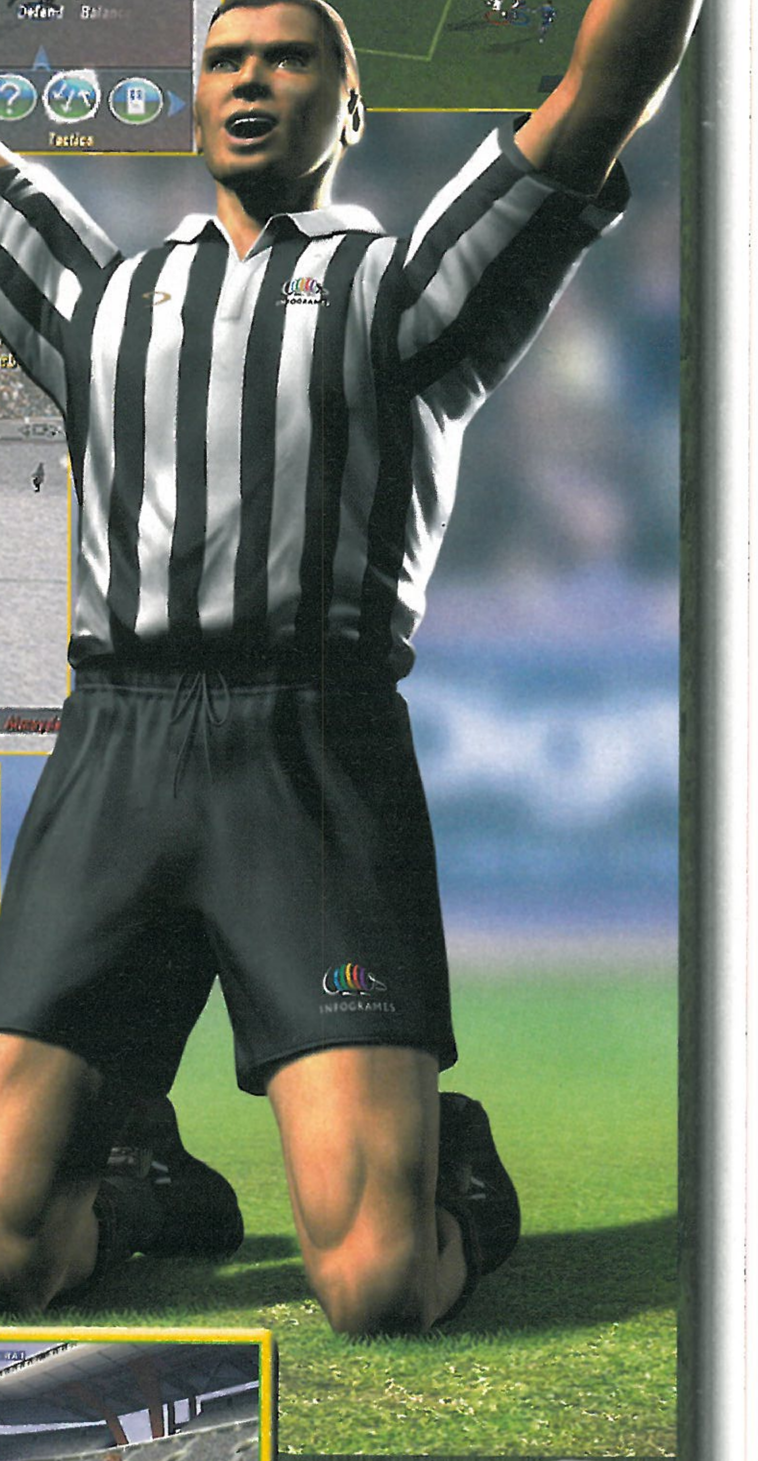












UEFA Striker

Este juego podría ser considerado como el más complejo de todos los que hemos podido ver: gráficamente muy acertado y jugablemente divertido, aunque muy arisco. Nos explicamos. A diferencia de muchos otros juegos donde el control es más sencillo, este «UEFA Striker» tira más hacia la senda dibujada hace muchos años por Dino Dini en su «Kick Off» donde los pases y disparos debemos dirigirlos nosotros, sin la ayuda de la máquina.

Esta vertiente de juego mucho más compleja, se ve recompensada, cuando controlamos el invento con cierta maña, por un mayor número de posibilidades de juego casi reales. No llega evidentemente al control del clásico que cuando deteníamos al jugador perdíamos el balón, pero sí se acerca bastante a la hora de centrar a los compañeros: si no dirigimos el balón al lugar donde hay uno, realizaremos un pase sin mucho futuro...



Pero lo realmente importante del juego es el equipo de programación: Rage, responsables de legendarios títulos como «Striker» de PlayStation, son unos reconocidos *futboleros* que por encima de todo son capaces de hacer títulos divertidos.

Es en esa experiencia y la licencia de la UEFA conseguida la que garantiza que este «UEFA Striker» llegue a los niveles exigidos y alcance un nivel muy alto que esperemos sea mejorado en futuras versiones.

Jose Luis

Versión Dreamcast

La recién estrenada consola de Sega dispone ya de su propio simulador. Aunque pudimos ver una versión inacabada el pasado verano, lo cierto es que «UEFA Striker» no ha variado en exceso las virtudes que hemos podido ver en PlayStation.



En opciones de juego y todas esas cosas sigue igual –mayor rapidez por razones obvias– pero donde si es posible apreciar una mejora considerable es en el apartado gráfico. Dreamcast cumple con creces el trabajo encomendado mostrando entornos gigantescos con una fidelidad, suavidad y definición envidiables. Cosa, por otro lado, obligada si tenemos en cuenta los años que separan el desarrollo de cada una de las consolas...

El control se mantiene intacto, los clubes y selecciones cuentan con los nombres y uniformes oficiales y el reclamo de la licencia UEFA puede acercar



hasta sus carnes a un buen número de aficionados al fútbol.

En definitiva, «UEFA Striker» en Dreamcast se convierte en la única posibilidad de jugar al deporte rey con la calidad y opciones mínimas que deben tener este tipo de programas por lo que, guste o no, debéis pasar por su aro.

Jose Luis

Puntuación

UEFA Striker — **7.8** Notable

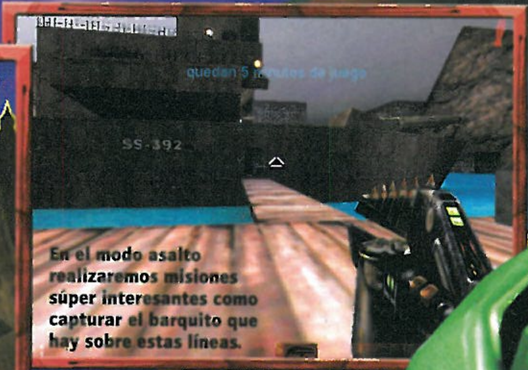
PSX · PC · DC

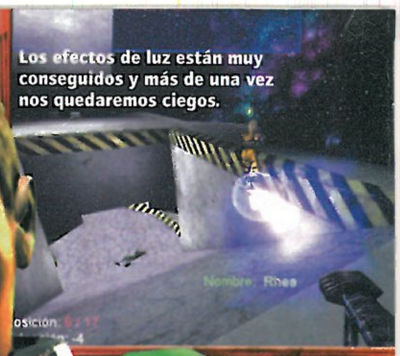
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 Ptas. (PSX)
Género: Deportivo — Traducción: Sí

Divertido, real y con equipos españoles.
Cuesta cogerle el tranquillo al control.

DIF · SON · GRA · JUG


La cámara del espectador nos permite seguir todo lo que está ocurriendo en la partida... ¡mola mazo!

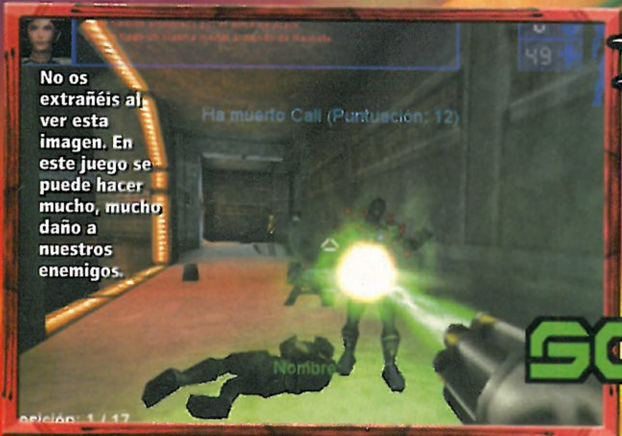

En el modo asalto realizaremos misiones súper interesantes como capturar el barquito que hay sobre estas líneas.


Los efectos de luz están muy conseguidos y más de una vez nos quedaremos ciegos.




El rifle de francotirador es bastante lento, sin embargo, de un sólo tiro podremos acabar con nuestro enemigo.


Los personajes están muy detallados. «Unreal Tournament» es todo espectáculo.


No os extrañéis al ver esta imagen. En este juego se puede hacer mucho, mucho daño a nuestros enemigos.

Unreal Tournament

santo cielo, no tengo ca

«Unreal Tournament» llega al mercado como el primer simulador de arcades multijugador... Es la hora de que «Quake III Arena» tiemble.

Desde hace muchos años se han visto miles y miles de *clones* que imitaban con *más pena que gloria* al título que sentó las bases del prolífico género de los arcades 3D en primera persona. «Doom», «Quake» o «Unreal» han sido alumnos aventajados de «Wolfstein 3D», pero fue la invención casi obligada de las opciones multijugador –*bum* nacido masivamente al amparo de Internet– las que multiplicaron por mil sus horas de juego.

Esta nueva forma de ocio colectiva permitía a miles y miles de jugones *pegarse* en campos de batalla donde la estrategia y el buen control inclinaban la balanza a un lado u otro. Visto que eso de las partidas multitudinarias vende, Epic Games ha decidido lanzar la segunda parte de su clásico «Unreal» con una peculiar orientación hacia ese modo multijugador.

«Unreal Tournament» es la apuesta más fuerte que existe en estos momentos en el género de la Acción 3D en primera persona y, visto lo visto, puede quitarle el trono al aspirante de id Software, «Quake III Arena».

Técnicamente «Unreal Tournament» se sitúa muy arriba. Y es que tanto escenarios como personajes tienen un nivel de detalle descomunal y los movimientos son de todo menos malos: encima de ser *súper rápidos* garantizan una velocidad de disparo por segundo que ya quisiera para sí el incombustible Harry *el Sucio*.

Y eso que todavía no hemos hablado de los mapas: perplejos andamos todavía tras el impacto súbito de comprobar la calidad de la arquitectura que tienen los distintos inframundos nacidos al amparo de la privilegiada imaginación de sus programadores. Cada fase ha sido


«Unreal Tournament» cuenta con nueve armas más una especial. Ésta última se encuentra escondida, pero es devastadora.

escenarios

Perplejos nos ha dejado el diseño de estos inframundos. Ya sea en interiores o al aire libre, en cavernas o en el mismísimo espacio sideral, «Unreal Tournament» nos ofrece mapas muy trabajados y, sobre todo, pensados. Así, cada nivel tiene sus propios *pros* y *contras* para hacernos pensar mucho antes de disparar. Por eso, es recomendable echar un vistazo antes de comenzar con la opción de cámara libre.



En ese recorrido podréis ver los atajos, huecos, armas, *ítems* y lugares donde podéis apoyar vuestra sólida estrategia de ataque.





carne a la parrilla

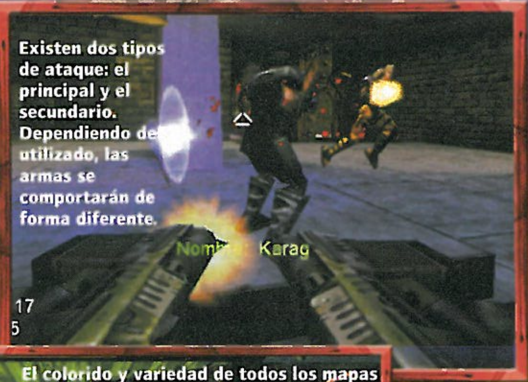




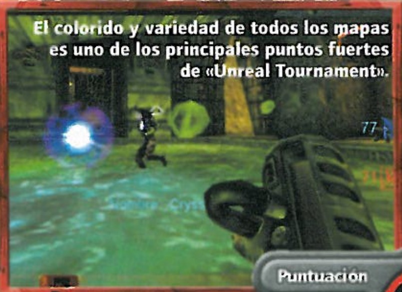
sensibilidades pero se trata únicamente de un videojuego. Recordad que no debéis hacer lo mismo con ese pescadero tan molesto de la esquina que siempre os da mal el cambio...

«Unreal Tournament» es un juego bastante violento. Las armas que usaremos para deshacernos de nuestros enemigos y así ganar la partida son bastante crueles y sanguinarias. En más de una ocasión nos convertiremos en espectadores directos de una mutilación, una amputación o una extracción de sangre sin permiso del donante. AVISO IMPORTANTE: esta escenas no deben ser tomadas en cuenta. Cierto es que pueden herir ciertas





Existen dos tipos de ataque: el principal y el secundario. Dependiendo del utilizado, las armas se comportarán de forma diferente.



El colorido y variedad de todos los mapas es uno de los principales puntos fuertes de «Unreal Tournament».



Hay momentos en los que es mejor avanzar sin parar de disparar...

pensada para plantear diferentes estrategias durante la batalla...
Pero donde más nos ha dejado boquiabiertos este «Unreal Tournament» es en el vendaval de diversión y *pique* que ha inundado la redacción nada más introducir el CD en el PC. Los diferentes modos de juego y la calidad de la inteligencia artificial de los enemigos contra los que lucharemos nos van a tener atados durante horas frente al ordenador tratando de dominar un mapa, capturando la bandera del enemigo, realizando misiones especiales o aniquilando *sin ton ni son*. «Unreal Tournament» es diversión sin complicaciones. Exclusivamente para mayores de 18 años.

Nacho

Puntuación 8.7 Notable alto

Unreal Tournament

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: GTi
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Acción 3D — Traducción: Sí

Objetivo: acabar todos los modos de juego y proclamarte campeón del Torneo Unreal.

Modo de juego: agarra fuerte el ratón y no mires...

Nº de jugadores:	1
Nº de mapas:	32
Modos de juego:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Absoluta

Requisitos mínimos
Pentium 200 MMX
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

Poder jugar en modo multijugador sin conectarte a internet.
Demasiado *vicio*...

DIF SON GRA JUG

Guía rápida para que No te pierdas

Título del juego
En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

Plataformas
En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.
El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.
Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Datos técnicos
Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

En resumen...
Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Importa la sensación.

Puntuación 8.8 Notable alto (5)

(1) **Star Wars Racer**

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC (2)

Compañía: LucasArts
Género: Velocidad
Precio: 6.990 Ptas. PC/9.990 Ptas. N64 (6)

Objetivo: conseguir el título de mejor piloto de vehículos POD de la galaxia.

Modo de juego: velocidad sin apenas tocar el suelo a 950 Km/h.

(3)

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	21
Nº POD Racer:	22
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos (7)
Pentium 166 MHz
Necesaria aceleración 3D
32 MB RAM

(4) Rápido y muy divertido.
Difícil en fases avanzadas.

DIF SON GRA JUG (8)

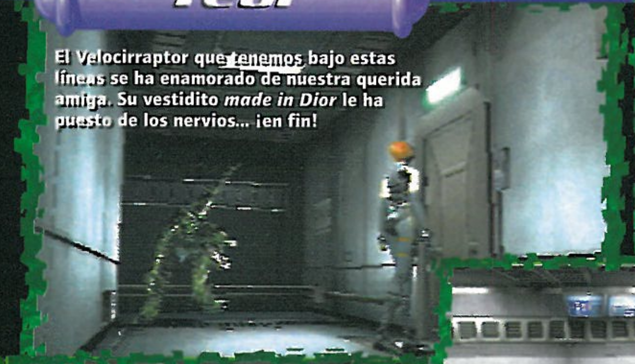
Puntuación
Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Geografía:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien Alto
7.0-7.9- Notable bajo
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

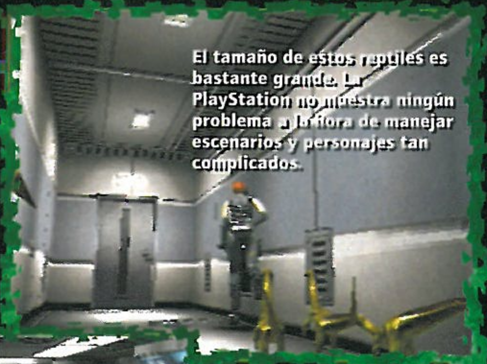
Datos del juego
La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

Requisitos mínimos
Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

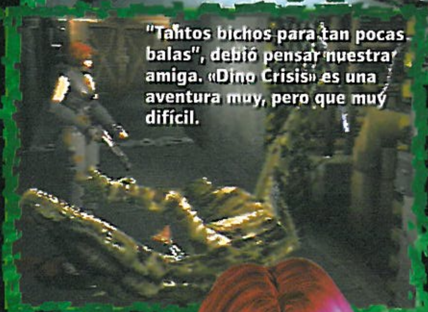
Otras valoraciones
En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.

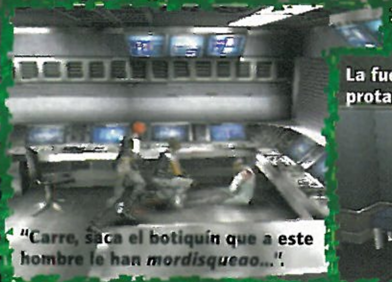
Compatible con
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

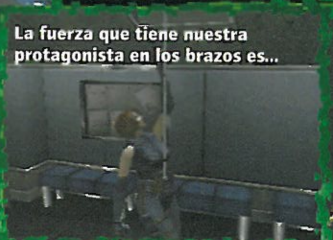

El Velocirraptor que tenemos bajo estas líneas se ha enamorado de nuestra querida amiga. Su vestidito *made in Dior* le ha puesto de los nervios... ¡en fin!


El tamaño de estos reptiles es bastante grande. La PlayStation no muestra ningún problema a la hora de manejar escenarios y personajes tan complicados.


No todos los enemigos *van a pie*. Aquí, por ejemplo, tenemos al ancestro de un periquito negro con su fantástico pelaje color carbón. ¿A que es rico?


"Tantos bichos para tan pocas balas", debió pensar nuestra amiga. «Dino Crisis» es una aventura muy, pero que muy difícil.

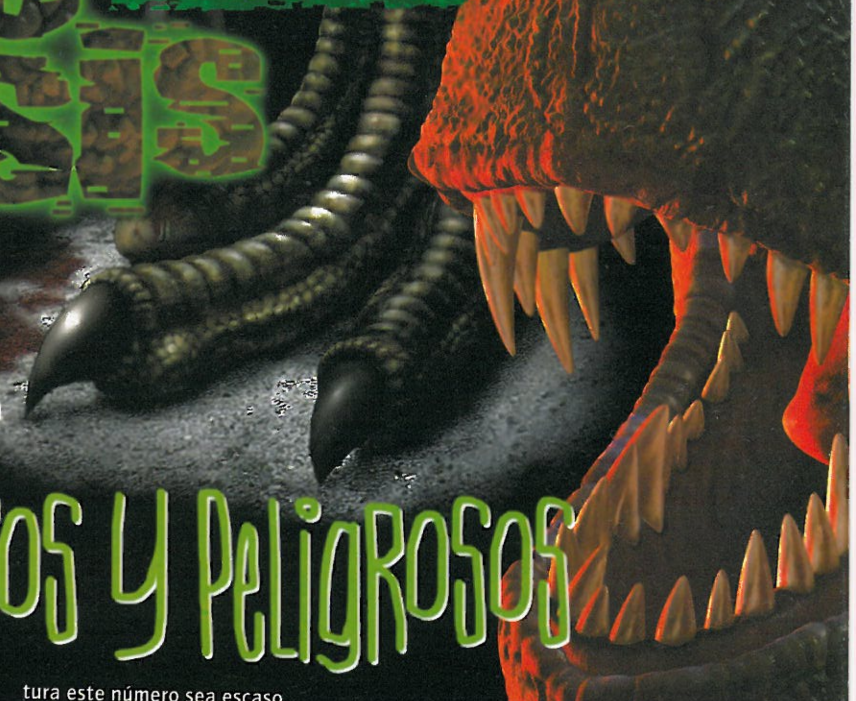

"Carre, saca el botiquín que a este hombre le han *mordisqueao*...".


La fuerza que tiene nuestra protagonista en los brazos es...


No penséis mal: este Velocirraptor quiere ayudar a nuestra amiga a levantarse y enseñarle dónde está la puerta de la isla...

Dino Crisis





La alargada sombra de «Resident Evil» planea amenazante sobre el próximo lanzamiento de Capcom... ¿estará a la altura «Dino Crisis»?

hambrientos y peligrosos

El género de terror está de enhorabuena: la magia de Capcom ha regresado y nos ofrece «Dino Crisis», un nuevo título que nos hará pasar mucho, mucho miedo.

Y es que Capcom *ha fusilado* la idea de Steven Spielberg y ha conseguido comprimir en un juego toda la tensión, nerviosismo y terror de un Parque Jurásico cualquiera. Como todos habréis visto, el principal argumento de «Dino Crisis» para darnos miedo es el uso de cinco especies diferentes de dinosaurios que han sido diseñados con una maestría admirable, aunque a lo largo de la aventura este número sea escaso.

En esta epopeya dinosáurica –bonito *palabro*– los escenarios se muestran de forma muy diferente a lo visto en «Resident Evil». Para la ocasión, Capcom ha decidido realizar todo el juego en 3D olvidándose de aquellos entornos prerenderizados, poniendo todos sus esfuerzos en reproducir unos bonitos y complicados mapeados poligonales. Este cambio ha gustado bastante a la audiencia, ya que ahora no hay movimientos bruscos de cámara cuando el personaje se sale de la pantalla.

Otro de los puntos que ha mejorado infinitamente es el de la ambientación. Los dinosaurios tal vez sean más repetitivos –por escasos– que los zombies, sin embargo imprimen una tensión al juego que «Resident Evil» desconocía gracias en gran parte a que los saurios son más rápidos y letales.

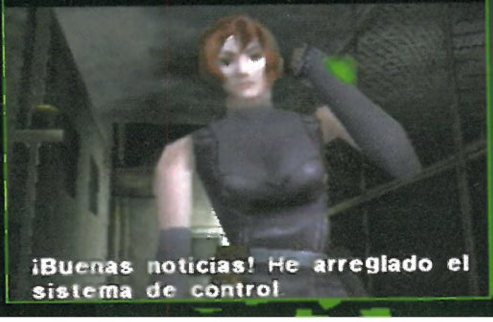
La verdad es que el nuevo título de Capcom nos ha entusiasmado pero desgraiadamente le hemos encontrado un roblema. Y es que «Dino Crisis» se uestra muy parecido a la saga «Resient» tanto en el control como en la diersión. Esto, que podrá parecer excelente, no lo es tanto si imaginamos el esfuerzo que debemos hacer para disociar uno del otro cuando jugamos: hay momentos en losque creeremos estar haciéndolo con «Resident Crisis», y en otros con «Dino Evil»... ¡ups!, perdón.

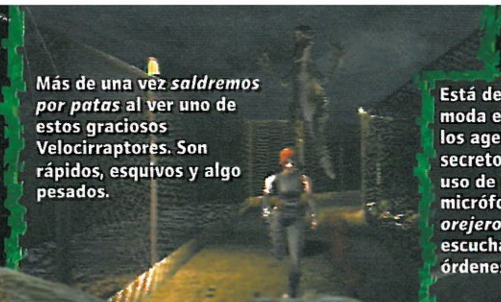
Pero al final, si pasamos esto por alto, lo cierto es que «Dino Crisis» nos entusiasmará por su agobiante argumento y por la cantidad de puzzles y secretos que tendremos que resolver.

«Dino Crisis» es un juego notable, que no llega al sobresaliente por que no se libera de la influencia de «Resident Evil», sin embargo aporta originales novedades como para convertirse en un mito. Ya sabéis, lo mejor para disfrutar de él es hacerlo a solas, durante una noche lluviosa, con las persianas bien bajadas y una buena cadena de música. Si Spielberg fuera dinosaurio...

Nacho

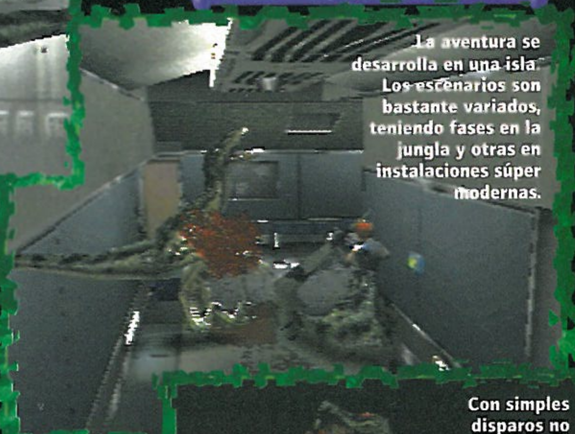
Nuestra protagonista comparte aventura con otros dos compañeros. El uso del *walkie-talkie* es esencial en muchos momentos del juego.



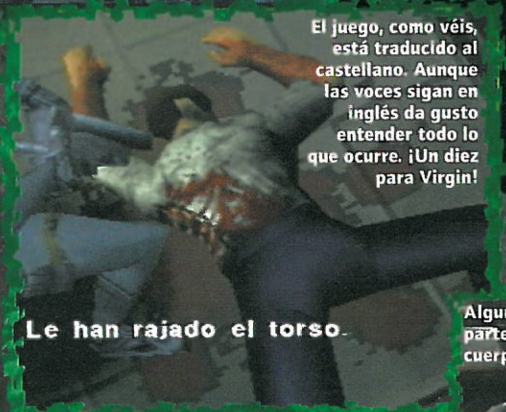

Más de una vez *saldremos por patas* al ver uno de estos graciosos Velocirraptores. Son rápidos, esquivos y algo pesados.


Está de moda entre los agentes secretos el uso de un micrófono *orejero* para escuchar las órdenes.

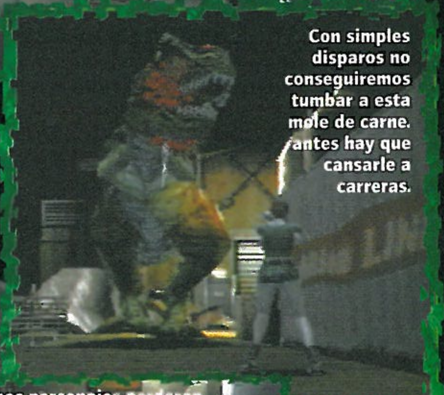

Los dinosaurios están realizados con un diseño muy *Spielberiano*.

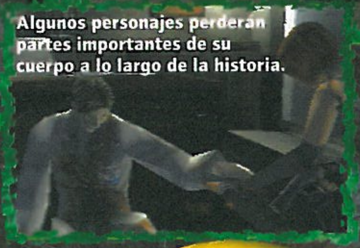

La aventura se desarrolla en una isla. Los escenarios son bastante variados, teniendo fases en la jungla y otras en instalaciones súper modernas.


"Menos hablar y más actuar", pensó nuestra protagonista...



El juego, como véis, está traducido al castellano. Aunque las voces sigan en inglés da gusto entender todo lo que ocurre. ¡Un diez para Virgin!


Con simples disparos no conseguiremos tumbar a esta mole de carne. Antes hay que cansarle a carreras.


Algunos personajes perderán partes importantes de su cuerpo a lo largo de la historia.



Bases en la página 98

Crónica de una muerte anunciada

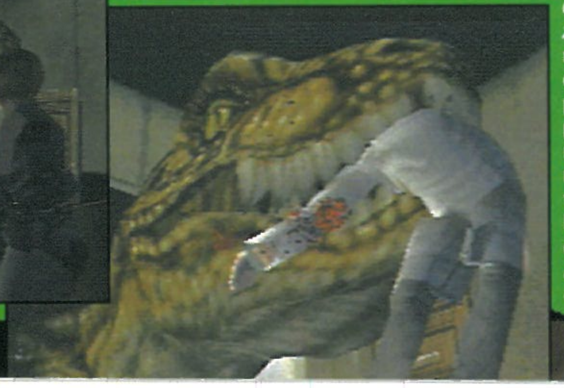
Dino Crisis es un juego bastante cruel. Y es que la naturaleza de estos *lagartitos* les pide alimentarse constantemente, para pagar un hambre atroz.

Desgraciadamente, los problemas empiezan cuando nosotros somos el plato fuerte de su cena...

Tal vez una de las escenas más *bestias* de «Dino Crisis» es la del primer enfrentamiento con el poderoso T-Rex: nos encontramos en una habitación aislada y un científico a punto de morir. Charlamos tranquilamente con él... todo parece normal. De repente el cristal salta en mil pedazos y entra arrolladora la cabeza del Tiranosaurio que *se zampa*, en un santiamén, al pobre científico. Con los nervios templados por el dolor y sin pensar mucho porque no hay tiempo, debemos escapar de aquella trampa sin emular las hazañas de nuestro científico-bistec.

¿Estáis preparados para «Dino Crisis»?...





Dino Crisis

Puntuación: **8.8** Notable alto

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Capcom
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Av. Gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: encontrar al científico que provocó los desastres que están ocurriendo en la isla...

Modo de juego: resuelve puzzles y enigmas hasta encontrar al culpable.

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Media
Clases de *dinos*:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Te muerde

Compatible con
Memory Card
Dual Shock

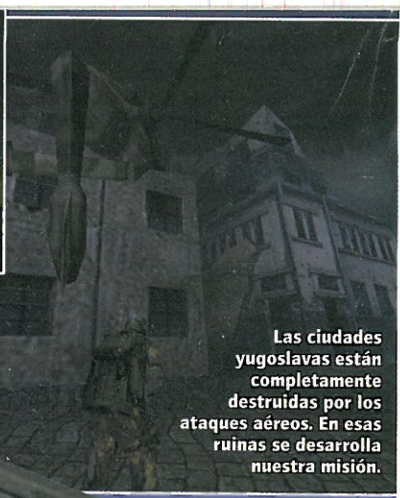
- La ambientación y la historia.
- Nos recuerda a «Resident Evil».

DIF SON GRA JUG





Los terroristas Serbios –eso suponemos– tienen retenidos a los altos mandos de las tropas aliadas.

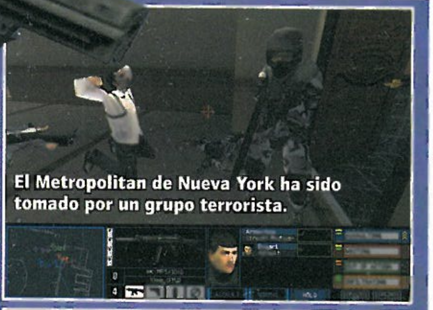


Las ciudades yugoslavas están completamente destruidas por los ataques aéreos. En esas ruinas se desarrolla nuestra misión.

ROGUE SPEAR

!Quién anda ahí!

Red Storm se aventura con una segunda entrega del súper éxito «Rainbow Six» donde los terroristas, mafias y ejércitos malignos siguen haciendo de las suyas.



El Metropolitan de Nueva York ha sido tomado por un grupo terrorista.



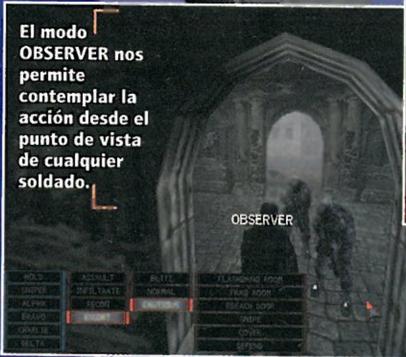
A las puertas del museo las cosas están tranquilas: los tiros vendrán después.



En el desierto no hay muchas cosas salvo petróleo, gases tóxicos y soldados enemigos.



Según realicemos ordenadamente los objetivos de la misión, las cosas se nos pondrán más fáciles. He aquí un rehén liberado de su captor.



El modo OBSERVER nos permite contemplar la acción desde el punto de vista de cualquier soldado.

Los llamados juegos de comandos son ejercicios más o menos serios de llevar la realidad hasta nuestro ordenador con la menor pérdida de realismo posible. Definido así –parece una fórmula matemática que funciona milimétricamente– la cosa no tiene muy buena pinta, más bien al revés...

Pero la segunda parte de «Rainbow Six», apodada «Rogue Spear», no ha querido perderse la emoción de volver a los brazos de sus miles de incondicionales con *más de lo mismo*.

En el juego, manejamos el destino de una fuerza internacional que actúa allí donde un grupo terrorista o mafioso pone sus manos para hacer el mal. Como respuesta, todas las naciones civilizadas han decidido protegerse con este cuerpo de élite que cuenta con los mejores hombres, medios tecnológicos y armamento.

Por lo dicho al comenzar, muchos creeréis que nos encontramos ante un arcade descerebrado de esos en los que únicamente debemos preocuparnos por disparar a todo lo que se mueva. Pues no, para gozo de los que conocen a estos chicos de «Rainbow Six», la mayoría de misiones disponibles son intrincadas puestas en escena dentro de mastodónticos escenarios en los que, entre otras muchas misiones, debemos salvar a unos incautos rehenes de un clan integrista.

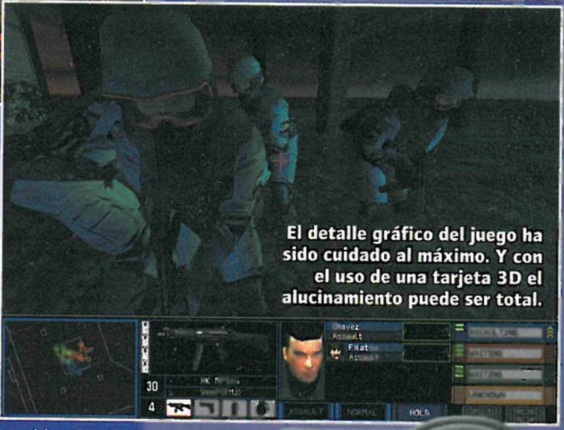
Todos estos recados, que no pueden ser resueltos por el viejo método de disparar primero y preguntar después, necesitan de complejos planes de ataque que nosotros debemos supervisar paso a paso: desde la elección de los soldados hasta el armamento que portan. Todo, cada detalle, cada movimiento, debe ser planeado con antelación echando un vistazo –preferentemente– a los objetivos, particularidades del escenario y adversidades climáticas.

«Rogue Spear», además, ha realizado un importante esfuerzo de actualización en todos sus escenarios. Ahora, nos parecerán muy familiares gracias a los sanguinarios telediarios que padecemos al mediodía: "que si la guerra en los Balcanes, que si las mafias Rusas, que si los grupos terroristas de Oriente Medio...".

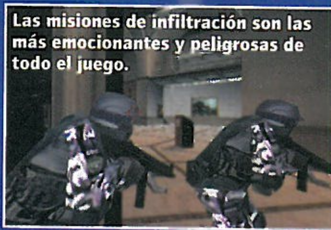
«Rogue Spear» es un muy buen juego que trata de divertirnos con tranquilidad, completando misiones que dependen muchas veces del *chasquido* de un palillo, pero que gozan de un realismo tan digno que creeremos estar dentro de un grupo de asalto en una misión suicida.

Red Storm podía haberle dado un par más de vueltas a la idea general, depurando opciones y uniendo otras nuevas que multiplicaran lo visto en «Rainbow Six» pero cuando se trata de una fórmula que ha sido devorada por miles de jugadores en todo el mundo, ¿realmente merece la pena arriesgarse a remozarla cuando está demostrado que funciona?: al que no le guste, ya sabe lo que tiene que hacer...

José Luis



El detalle gráfico del juego ha sido cuidado al máximo. Y con el uso de una tarjeta 3D el alucinamiento puede ser total.



Las misiones de infiltración son las más emocionantes y peligrosas de todo el juego.





En la destruida iglesia podemos rezar antes de *entrar a saco*...

Puntuación

Rainbow Six: Rogue Spear

7.6 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Red Storm
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Arcade 3D
Traducción: Sí

Objetivo: completar las diferentes misiones de pacificación a lo largo de todo el mundo.

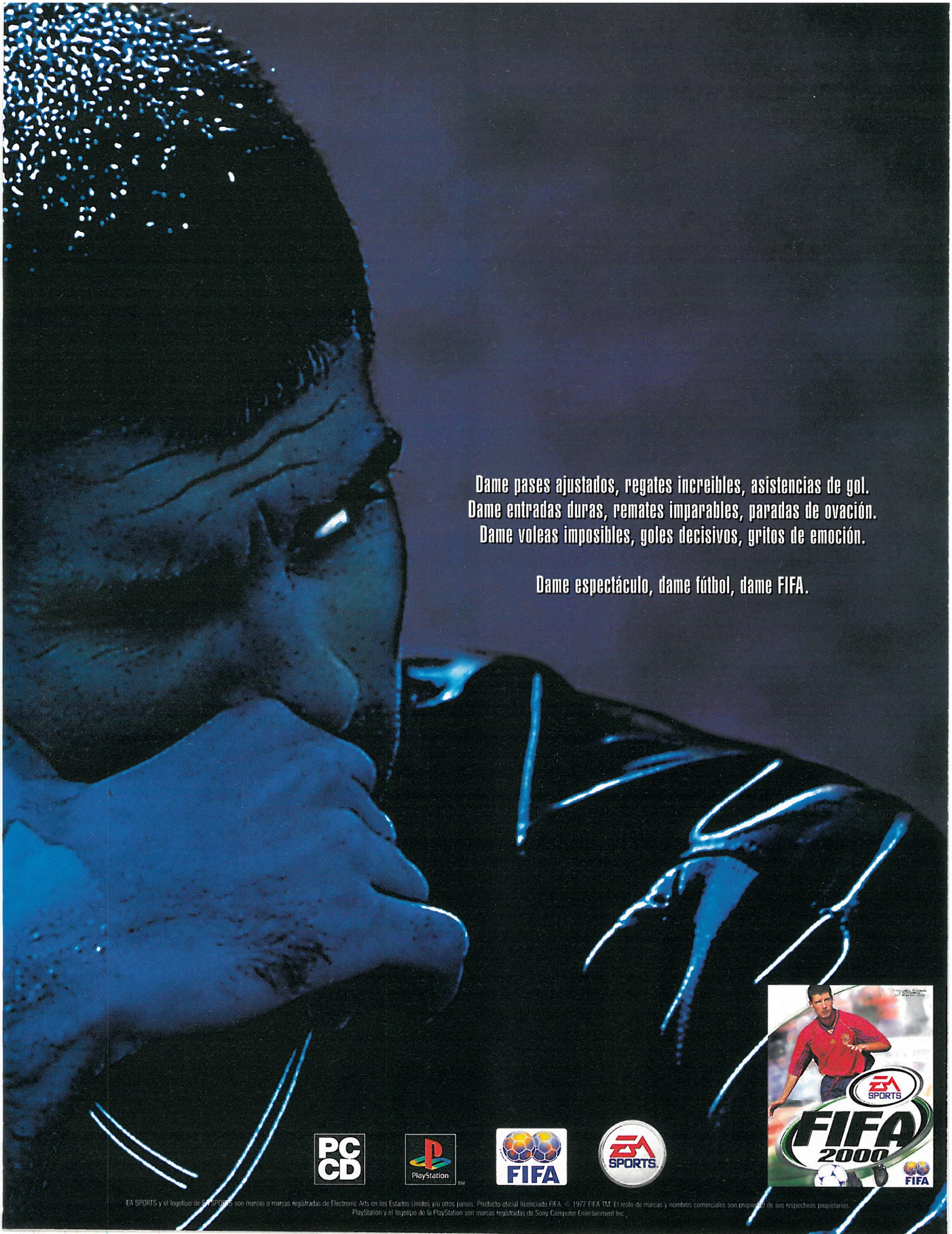
Modo de juego: piensa cómo vas a atacar, dónde y de qué manera...

Nº de jugadores:	1
Nº Escenarios:	10
IA Enemigos:	Alta
Armas:	Sí
Violencia:	Media

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

Parece un simulador, huele a arcade, pero sabe a diversión.
Es difícil hincarle el diente.

DIF · SON · GRA · JUG


Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

PONG

Pin pan Pong

A finales de los setenta llegaron al mercado Español unas bonitas consolas –tal vez las primeras– que contenían en sus tripas un único y, por aquél entonces, revolucionario juego. Su nombre, «Pong».
Dos simples palitos y una pelotita –cuadrada– fueron capaces de emocionar a grandes y pequeños: eran los viejos tiempos. Veinte años después, Atari nos ofrece este divertido, entretenido e imperecedero arcade con un considerable lavado de cara. Pero donde realmente este «Pong» ha mejorado es en la jugabilidad, ya que además de lo divertido que es intentar que la pelotita no supere la posición de nuestro palito, se han introducido nuevos y entretenidos retos que pondrán a prueba nuestra habilidad con el pad. Nos encontraremos juegos muy variados que van desde reunir a unas pobres ovejitas descarriadas, hasta abastecer de pelotas a unas focas aburridas.
En cuanto encendimos la consola supimos a lo que nos estábamos enfrentando: horas y horas de nostálgica alegría por los viejos tiempos que nunca volverán... pero además de eso, los señores de Atari le han dado su toque personal, y 3D, que nos hace olvidar por unos instantes que el viejo arcade se ha convertido, gracias al poder de nuestra PlayStation, en un atlético joven capaz de aguantar las embestidas de esas *bestias corrupias* modernas estilo «Tomb Raider». «Pong» es la definición sencilla de la palabra videojuego.

Gustavo


En esta original fase tendremos que lanzar la bola como si de una caña de pescar se tratara.


Suficiente es intentar que no se te cuele la bola como para encima poner pinchos...


Juegos divertidos y muchas horas de diversión con nuestros competidores es lo que este programa nos ofrece... ¿os parece poco?


En esta pantalla tendremos que inclinar bien la tabla para que la bola caiga en los buzones.


Los pequeños *pong* no son ajenos a la *futbolmanía* y se apuntan un gol con este escenario

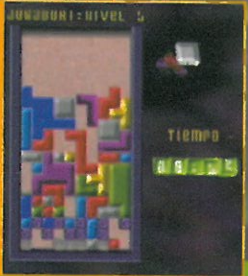
Puntuación
Pong — **8.2** notable alto
PSX Sistema
Compañía: Atari
Precio: Por confirmar
Género: Habilidad
Traducción: Sí
+ Horas, horas, horas y horas de diversión.
− Como todo lo bueno se acaba pronto.
DIF SON GRA JUG

The Next Tetris

Sangre, sudor y fichitas






Como siempre, nuestra tarea consistirá en hacer líneas y líneas... aunque en esta ocasión contemos con la ayuda de fichitas múltiples.

Sobre los juegos de «Tetris» todo está dicho: es decir, que son iguales excepto por algunos pequeños cambios. La única novedad que este juego nos ofrece es que algunas fichas se componen de *subfichitas*. Nos explicamos. Como podéis apreciar en la pantalla inferior, la ficha que está cayendo tiene una porción amarilla, ¿la veis? Bien, pues cuando ésta cae la parte de distinto color se desprende del resto, lo que permite encajar esas porciones dentro de los huecos que dejamos. Por lo demás, más de lo mismo pero con una apariencia depurada, gráficamente, que nos engaña lo suficiente como para creer que estamos ante un «Tetris» diferente.

Gustavo


Siempre nos han gustado los Tetris, pero ¿creéis que ha llegado la hora del cambio?

Puntuación
The Next Tetris — **6.0** Bien
PSX Sistema
Compañía: Atari
Precio: Por confirmar
Género: Inteligencia
Traducción: Sí
+ Lo divertido que es colocar fichas.
− Como siempre, no cambia nada.
DIF SON GRA JUG



Centipede

Muerte al gusano

Atari 2600 fue la primera consola en disfrutar de este juego allá por los últimos suspiros de la década de los setenta, y es ahora PlayStation la encargada de reverdecer sus antológicos laureles con tres dimensiones y un puñado de polígonos...
Esta vez el centipede, en vez de bajar por nuestra pantalla hasta aplastarnos si no logramos acabar con él, se moverá por todo el escenario sin ningún tipo de reparo. Pero los cambios que este juego ha realizado han ido a mejor, y seguro que hasta los más nostálgicos disfrutan con este divertido juego que mantiene el espíritu original pero con nuevas opciones, ideas y movimientos que actualizan el invento.

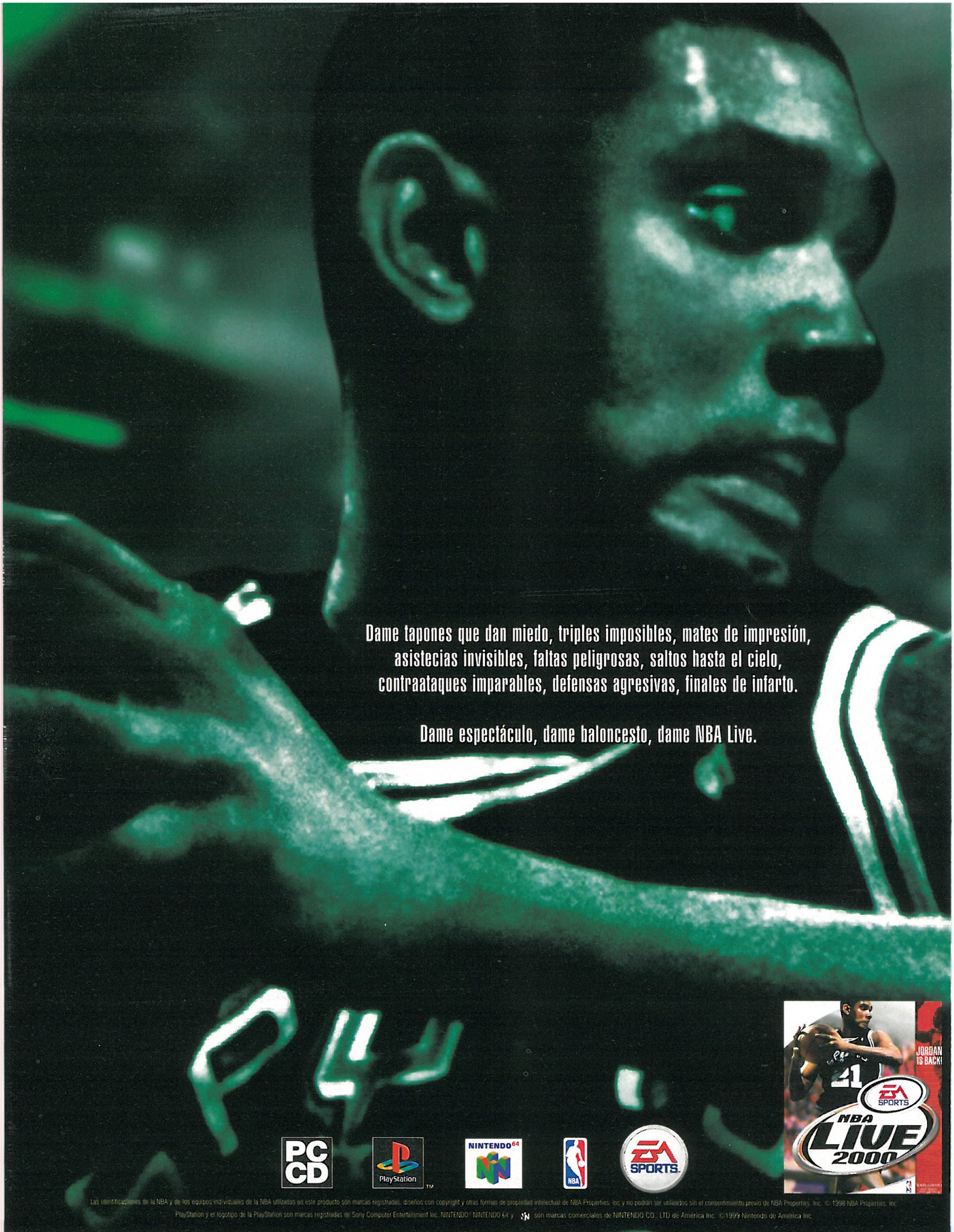
Gustavo


El entorno del juego será siempre en un perfecto 3D.

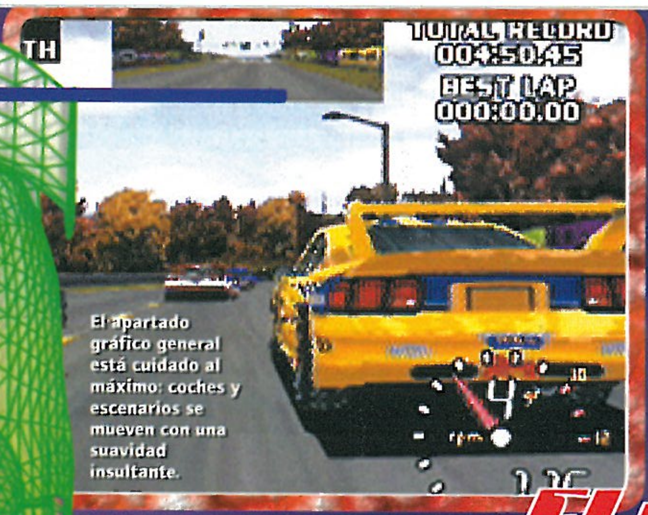

Según vayamos acabando con la cola del «Centipede», este nos obsequiará con armas.


Nuestra misión consiste en terminar con el Centipede de la forma más rápida.

Puntuación
Centipede — **6.2** Bien
PSX Sistema
Compañía: Atari
Precio: Por confirmar
Género: Matemarcianos
Traducción: Sí
+ Combatir de nuevo con el Centipede.
− No es tan divertido como el primero.
DIF SON GRA JUG


Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión, asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo, contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.
Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.
JORDAN IS BACK!
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
PC CD
PlayStation™
NINTENDO64
NBA
EA SPORTS
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO, NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.





El apartado gráfico general está cuidado al máximo: coches y escenarios se mueven con una suavidad insultante.


El juego nos presenta todos los modelos del mundial GT –Gran Turismo–. Conducir cualquiera de ellos es una maravilla.


La conducción de los coches es complicada al principio, pero después se hace realmente espectacular...

El mejor de World champ

Dos años y pico después de la llegada de Nintendo 64 aparece el juego de coches definitivo. ¡Tiembla «Gran Turismo»!



Pantalla panorámica



Si realizamos una pausa en cualquier momento de la carrera, veremos un menú que contiene una atractiva opción llamada *Hi-Res*. Una vez activada podremos ver cómo la pantalla mengua verticalmente su tamaño, apareciendo dos horrorosas barras horizontales negras típicas de las malas conversiones de NTSC a PAL. En realidad, «World Driver Championship» lo que hace es activar el formato panorámico, ideal para ser jugado en pantallas de televisión 16:9.
Si os fijáis en ambas imágenes, lo que una pierde verticalmente, la otra lo gana en amplitud horizontal. Pocos juegos hemos visto que incluyan este tipo de opciones.

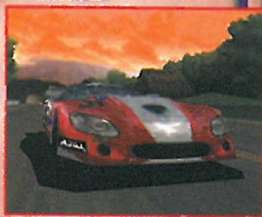


Efectos de luz

Aunque se dejan ver con cuentagotas, «World Driver Championship» posee unos poderosos efectos de luz que tienen su punto álgido en los espectaculares reflejos del sol que nos cegarán momentáneamente. Además, todas las carrocerías de los coches poseen avanzados efectos con reflejos tanto del cielo como del entorno del circuito.
El juego programado por Midway tiene pocas fisuras técnicas, para desgracia de los que han proclamado en los últimos tiempos la incapacidad del hardware de Nintendo para presentar desarrollos de este tipo. ¡Que se chinchen!...

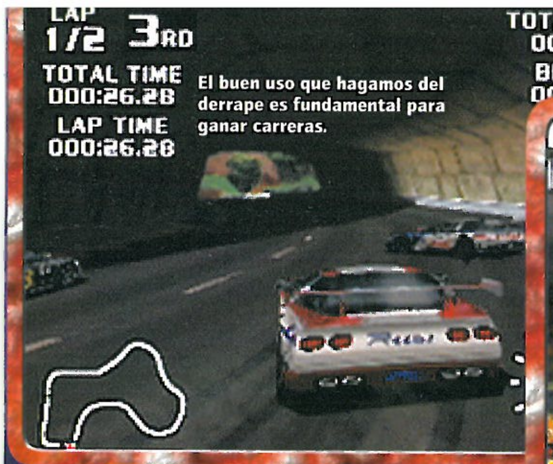


Espejo retrovisor

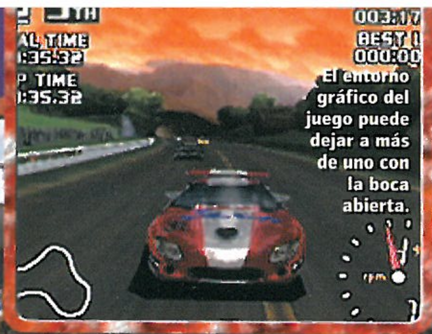


Aunque este tipo de opciones están cada vez más extendidas, la facilidad de activarla con el pad hace que en «World Driver Championship» tome una importancia especial porque en pleno fragor de la batalla saber dónde están nuestros adversarios puede evitarnos riesgos innecesarios. Además, gracias a la potencia de la máquina, activar o desactivar el espejo retrovisor no cuesta ni tiempo, ni accidentes que nos aparten de la victoria.

Hay juegos que nacen con estrella y otros, la mayoría, estrellados. Después, en el medio, están los que tienen madera de genio pero se quedan en el camino por falta de marketing, por falta de publicidad.
«World Driver Championship» es un cartucho sensacional. Tanto, que después de haber disfrutado con él será muy difícil encontrar en los meses venideros a otro aspirante que mantenga tan altas las prestaciones técnicas y de juego.
Y es que de haberse llamado «Gran Turismo» la cosa hubiera cambiado radicalmente porque entre otras cosas el programa de Midway le da varias vueltas sin despeinarse: es rápido, tecnológicamen-

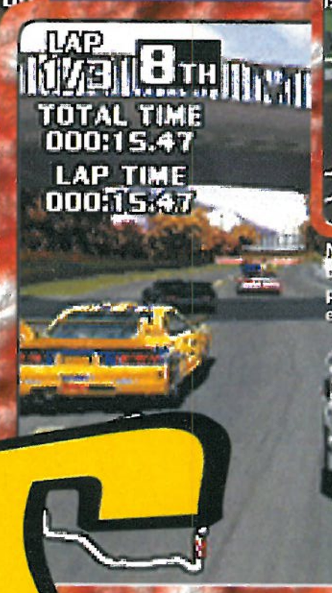


El buen uso que hagamos del derrape es fundamental para ganar carreras.


El entorno gráfico del juego puede dejar a más de uno con la boca abierta.



"Zi no apadtáis eze aledón de mi boca no puedo conduciz...".



Nuestros adversarios tienen la fijación de echarnos de la carrera en cuanto pueden. Utilizad el *gadget-o-salto* para esquivar sus embestidas... :)





El modo retrovisor nos advierte de la presencia de adversarios en nuestra retaguardia. Su uso puede evitaros muchos problemas.



Bases en la página 98.

te impresionante y manejable como pocos. Únicamente el número de vehículos es inferior, pero... qué más da.

Si tuviéramos que comparar a «World Driver Championship» con un juego, ese es, sin duda, «Ridge Racer». El clásico de Namco –que a pesar de sus cinco añitos de vida sigue siendo el mejor en su género– es el lugar de donde Midway ha tomado las referencias básicas que hacen funcionar a su portentoso juego de Nintendo 64.

Rapidez, precisión en el control, virtuosismo gráfico, respuesta impecable y efectos de sonido perfectos son razones suficientes para tomarnos muy en serio un nombre que debe formar parte del futuro *ranking* de maravillas.

«World Driver Championship» no se muestra tal y como realmente es desde el principio. Al revés. El primer contacto es frío, molesto y algo repulsivo por la incontrolable inercia del coche. Pero lo grandioso de su atractivo reside en que una vez aguantado ese tirón inicial, el juego nos recompensa con un montón de opciones y horas de diversión infinitas. Campeonatos enteros con escuderías que se pegan por nuestra presencia en sus filas, modos arcade dignos de cualquier recreativa, decenas de vehículos diseñados con una perfección envidiable, escenarios preciosos llenos de vida, efectos de luz monumentales y el tradicional modo *versus* adornan un árbol navideño que tiene en sus distintas ramificaciones un dulce que hay que degustar con tranquilidad.

Si «Ridge Racer» y «Gran Turismo» levantaran la cabeza se encontrarían con que «World Driver Championship» les ha *birlado* el primer puesto de privilegio en el siempre concurrido género de las carreras de diseño con *toquecillos* arcade.

Midway ha destrozado a los críticos que se mofaban de la Nintendo 64 y su presunta incapacidad para albergar juegos de carreras de verdad, con ambiente, gráficos y logros técnicos de primer orden.

José Luis



Los coches están diseñados maravillosamente... ¡hasta la carrocería tiene reflejos!

World Driver Championship

Puntuación: **9.0** Sobresaliente

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Midway
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: fichar por una escudería y abrir, poco a poco, cada uno de los circuitos del juego.

Modo de juego: acelerar, frenar y derrapar para no salirnos.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº coches:	30
Nº circuitos:	10
Escuderías:	15
Conducción:	Arcade

Compatible con: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

Es rápido, gráficamente soberbio y muy divertido.
Tomarle el pulso cuesta.

DIF SON GRA JUG

GDI

Iniciativa de Defensa Global



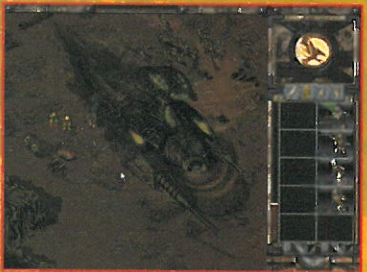
Como véis, los GDI son unos constructores muy geométricos que gustan de elementos bastante ordenados.



Estos transportes Orca nos serán muy útiles para trasladar soldados y vehículos de un lado a otro del planeta.



Tan sólo tenemos que trazar y dar la orden a un soldado para que este vigile férreamente el campamento.



Una de las misiones que nuestros superiores nos encomendarán será la de custodiar a esta nave espacial.



Dispondremos de un médico que hará las veces de enfermera (tal vez se deba a una falta de féminas en esos tiempos).



Explosiones, tiros, láser y bombas será lo que nos depare este *nuevo* juego de Westwood Studios.



Las plantas tóxicas se encargarán de destruir nuestro ejército si le pisamos el jardín... ¡Vaya genio!



"¡Eso no vale! son muchos contra mí", dijo el Cyborg. Y en ese momento se nos colgó el ordenador irreversiblemente.



¿Estamos ante el «Command & Conquer» 2D definitivo? Sin duda la respuesta es sí, porque Westwood nos ha traído más de lo mismo...

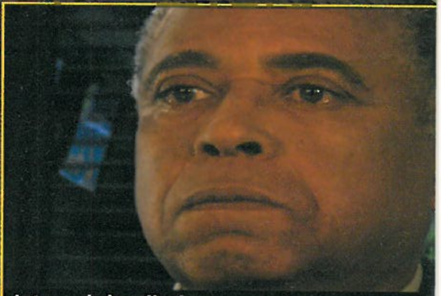
La vida si

Después del éxito en Estados Unidos, este título llega a España con ganas de comerse el mundo pero ¿qué más se puede decir de un programa que ha provocado tantos ríos de tinta? "Que si está en 3D, que si cuenta con más vehículos, que si tiene muchas secuencias cinematográficas..." ¿pero la jugabilidad qué?, ¿quién nos da la jugabilidad que queremos? Afortunadamente «Tiberian Sun» no ha cambiado nada, es más de lo mismo pero perfeccionando ligeramente la apariencia, la imagen, lo que vemos al encender el ordenador. Léase: nos lo pasaremos en grande intentando salvar el mundo de las garras del despiadado Kane y viceversa. Pero lo cierto es que después de tantos retrasos y años de desarrollo (tres para ser exactos) esperábamos algo más que una simple limpieza de cutis.

En este nuevo «Command & Conquer» (y no «Command & Cía.» como lo llamamos aquí) no servirá aquello de crear un ejército descomunal y lanzarnos a la base enemiga para liarnos a mamporros hasta aplastarla. Ahora, hay que estudiar atentamente el plan de conquista para salir airosos de tan complicada empresa. Hay que pensar un poquito más.

Leernos el manual y memorizar la función de cada tecla será fundamental para no hacernos un lío y evitar así que retorne la vieja leyenda del hombre pulpo. Las misiones serán de lo más variadas, desde conquistar una base hasta secuestrar y convertir a un miembro del GDI en uno del NOD para obtener información. Con misiones así, la verdad, es difícil caer en el aburrimiento de enfrentarnos, una fase tras otra, al mismo objetivo de aniquilar sin sentido –rutina que se produce con demasiada frecuencia en casi todos los juegos de este tipo–.

Además, el argumento está acompañado por unas sensacionales secuencias cinematográficas que complementan perfec-



Actores de la talla de James Earl Jones se encargarán de dar vida, y forma, a los altos mandos del ejército GDI.





gue igual...

tamente la acción general, liberándonos de la tensión de la batalla.

Lo cierto es que este «Command & Conquer» nos ha dejado bastante fríos, aunque al profundizar un poquito en su dinámica hemos podido convencernos de que se trata del mejor juego de la saga, a pesar de que sigue siendo *igualico, igualico que el difunto del agüelico*.

En fin, que mucha ha sido la espera, las promesas y las imágenes que Westwood ha filtrado con cuentagotas como para decir con franqueza que «Tiberian Sun» nos ha maravillado. Tal vez esperábamos que las 3D fueran más evidentes, más espectaculares, para que el papel de las tarjetas aceleradoras fuera mucho menos anecdótico.

En resumen, si este «Tiberian Sun» hubiese aparecido mucho antes estaríamos hablando de aciertos lógicos, pero con los meses –casi años– transcurridos desde su anuncio hemos sentido, como el legendario perro de Paulov, que por mucho que sonara la campañilla la comida no llegaba. Y ahora, comprobada la mercancía, no podemos sino afirmar con cierto desánimo que nos encontramos ante el «Command & Conquer» definitivo de las 2D... porque la anunciada tercera dimensión ha debido quedarse en el camino.

Gustavo

Puntuación

Command & Conquer: Tiberian Sun

8.4 Notable alto

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Westwood Studios
Precio:	6.795 Ptas
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: conquistar todo lo que encuentres a tu paso sin escatimar medios y disparos.

Modo de juego: guía a tus tropas sabiamente para conseguir la victoria.

Nº de jugadores:	1
Tutorial:	No
IA Enemigos:	Alta
Armas:	Sí
Acción:	Tiempo real

Requisitos mínimos

Pentium 166 MHz
Tarjeta de vídeo de 2 MB
32 MB RAM

Es el «Command & Conquer» 2D definitivo: muy divertido.
Los pocos cambios realizados.

DIF SON GRA JUG

NOD
Hermandad de Nod


La toma de los puentes es fundamental para garantizar todas nuestras comunicaciones.


Los combates son realmente espectaculares y la inteligencia de los enemigos se ha mejorado mucho.


Ciudades enteras sucumbirán ante el poder del NOD... y si no, se hacen papilla y punto.


Ante esta defensa nada tienen que hacer las tropas del GDI, pero... ¡qué es eso que cae del cielo!


Los ataques contra las posiciones enemigas pueden ser un buen entrenamiento para las tropas aéreas.


Como podéis ver en la pantalla, este «Tiberian Sun» solo se ha preocupado de lavarse la cara pero... ¿y los cambios?


Intentamos tomar esta base construyendo muchos soldados y entrando *a saco*, pero...


Este es el aspecto que tienen las ciudades después del paso de las tropas del NOD.







¿El *green* es la zona próxima a la banderita o la planicie verde de alrededor?



La acción se amplía cuando la bola ronda el agujerito...



Nuestra misión en el juego es quitar ese gesto de superioridad de la cara de Mario.



Los escenarios, aunque de un diseño discreto, dan una apariencia estupenda.



El agua es siempre un obstáculo que, si no es superado correctamente, puede darnos un serio disgusto.

MARIO GOLF

Sin dar palo al agua

Nintendo aplica el viejo principio de "sota, caballo y rey..." para convencernos otra vez.

Los viejos rockeros de Nintendo vuelven a sorprendernos en un cartuchito discreto que no destaca por su entramado argumental pero que disfruta de un aroma especial a clásico jugable y divertido *made in Mario & Cía.*

Dicho lo anterior, podrían sobrar las palabras, pero antes de nada es necesario apuntar dos, o tres, cosas sobre este nuevo juego exclusivo para Game Boy Color.

Nacido al amparo de su homónimo de Nintendo 64, «Mario Golf» es de esos títulos que el buen aficionado coge y no suelta aunque le amenacen de muerte. Golpe a golpe o palo a palo, es posible empezar una partida sencilla dándole a la bola donde nos plazca en pequeños desafíos que duran escasos minutos. En ese modo, o en el serio, creando un jugador con nombre y apellidos, «Mario Golf» es un digno videojuego que nos obliga a dedicarle muchas horas para alcanzar los niveles de experiencia necesarios en los enfrentamientos contra Mario y Luigi.



Moda de Otoño con pantalones bombachos, botines carmesí y bigotes anchos...

Además, la condición de portátil de la consola nos permite jugar con él aunque nos encontremos en la cola del pan, en la del autobús o en la del quiosco cuando vamos a comprar nuestro Juegos & Cía.

Lo dicho, un gran cartucho, muy divertido y extremadamente largo si queremos conseguir la primera posición del *ranking* y codearnos con los mejores del mundo.

José Luis



El Transfer Pack tardará algunos meses en llegar a España...

Simbiosis GBC

Una de las mejores noticias que podíamos recibir es que Nintendo ha desarrollado –y puesto a la venta en Japón y EE.UU.– un aparatito que permite pasar fácilmente los jugadores creados con nuestro «Mario Golf» de Game Boy Color al cartucho de Nintendo 64 y viceversa. Así, una vez que consigamos mejorar nuestro nivel y adquirir nuevos palos, podemos disfrutar de nuestros logros durante un día de campo y, al volver a casa, disfrutarlos a pantalla completa mientras devoramos un tigretón...

Creando a todo un campeón

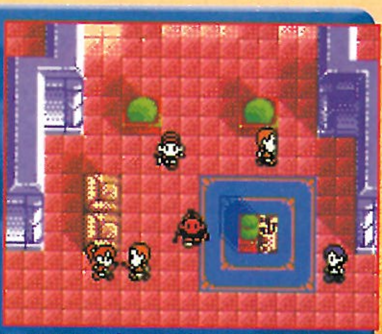


«Mario Golf» basa gran parte de su encanto en el ingrediente competitivo. Aunque una opción de jugar contra otro adversario daría suficiente vida al cartucho, es la opción de crear un jugador de golf la que más longevidad aporta al desarrollo general.

Empezamos siendo un simple *aficionadillo* al que le encanta pegar golpes a una bola dentro de un campo verde. Poco a poco, y a través de las opciones del juego, iremos desafiando a los distintos jugadores de los cuatro clubs de golf repartidos por el mapa para demostrar que somos algo más que un simple aprendiz.

En esa carrera –que os recomendamos iniciéis practicando– contra el reloj, vuestro único aliado será la habilidad y facilidad de aprendizaje de nuevos golpes que os irán abriendo paso en el ranking. Además, a medida que avancemos adquiriendo nuevos niveles, podremos aspirar a tener unos golpes cada vez más poderosos que pondrán los *Eagle* y *Birdies* a nuestro alcance. Especial atención a los vientos casi Elíseos que soplan en alguno de los hoyos y a los charcos de agua que consumen, de una tirada, dos golpes.





Lo dicho, gracias a esta opción, "Mario Golf" no se queda en una mera anécdota y sí en un título que necesita de cientos de horas para ser completado y exprimido en su totalidad.

Y todo esto, cuando divierte, vale más que mil palabras. ¿No os parece?

Puntuación

Mario Golf — **8.6** Notable alto

PSX · PC · N64 · **GBC** · DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	5.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: No

Objetivo: ser el jugador de golf mejor pagado y querido de todo el circuito a base de golpes.

Modo de juego: elige la dirección, fuerza y efecto de la bola...

Nº de jugadores:	1
Nº campos:	4
Nº golfistas:	11
Nº clubs de golf:	4
Modos de juego:	6

Compatible con: Game Link Cable, Transfer Pack

- Sencillo, divertidísimo, bonito y, sobre todo, portátil.
- Solo funciona en Game Boy Color.

DIF · SON · GRA · JUG



Mr. Nutz

Sólo unos cuantos juegos de plataformas le pueden hacer sombra al *todopoderoso* «Super Mario Bros DX» y, este caso, el que nos ocupa parece ser uno de los pocos elegidos. Con «Mr. Nutz» nuestra Game Boy Color se teletransportará a un mágico mundo de luz y color en el que una pobre ardilla debe enfrentarse a todo tipo de maleantes animales. Si retrocedemos en el tiempo, a los años en los que triunfaban las consolas de 16 bits, podemos encontrar un juego llamado «Mr. Nutz» que puso las cosas de las plataformas en su sitio y que para mayor gloria de aquellos tiempos resultó un completo éxito de público y crítica. Ahora nos llega su virtuosa versión portátil.



Y es que a pesar de los escasos 8 bits de nuestra Game Boy, el control de nuestro pequeño roedor, los escenarios, las fases y el colorido de los gráficos lo han mantenido, dentro de lo posible, intacto.

Con «Mr. Nutz» quedaremos hipnotizados desde el momento en el que insertamos el cartucho. Hasta tal punto es buena la impresión que, para soltarlo, tendremos que agotar las pilas *del tirón.*

Pero no todo es ir *mariposeando* de plataforma en plataforma ya que como buen arcade que es, cuenta con sus correspondientes jefes finales a los que hay que aporrear hasta su eliminación total.



Gracias a Infogrames los viajes en autobús no serán tan aburridos ya que la conversión realizada es de las mejores que hemos podido jugar jamás. Palabra de roedor...

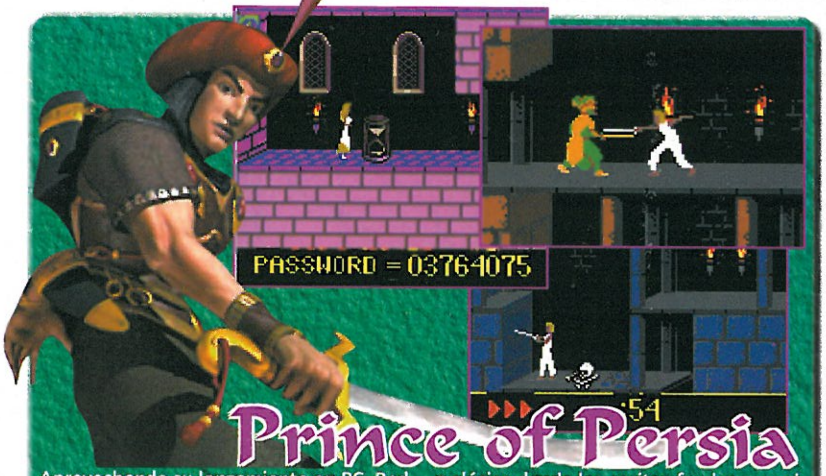
Gustavo

Puntuación
Mr. Nutz — **8.8** Notable alto

GBC Sistema
Compañía: Infogrames
Precio: Sin confirmar
Género: Plataformas — Traducción: Sí

▶ Sentir toda la esencia plataformera.
▶ No haber podido disfrutar de él antes.

DIF SON GRA JUG



Prince of Persia

Aprovechando su lanzamiento en PC, Red Orb pone al día los colores de su versión Game Boy para hacer un poquito la competencia a su hermana mayor en 3D.

Volviendo a la idea de toda la vida y poniendo en práctica los mismos saltos y trampas que el original, «Prince of Persia» no añade nada nuevo del cartucho que ya saliera hace algunos años para la portátil normal de Nintendo.

Meritorio, de todas formas, parece el trabajo que han realizado toda vez que el cartucho goza de un aroma inconfundible a clásico donde los *sprites*, fondos y movimientos son su principal argumento para convencer a los jugadores más aficionados. Criticar un nombre que ha saciado la sed de tantos jugadores sería un sacrilegio que este «Prince of Persia» no merece.

Gustavo



Puntuación
Prince of Persia — **7.0** Notable

GBC Sistema
Compañía: Red Orb
Precio: 6.490 Ptas.
Género: Plataformas — Traducción: Sí

▶ Que se mantenga el espíritu del pionero.
▶ Lo desquiciante que puede llegar a ser.

DIF SON GRA JUG



Duke Nukem

"Fiel a su estilo", esa es la frase que mejor define a este sensacional juego de GBC que, por cierto, es igual a la primera parte de PC.



Pues bien, lo que nos encontraremos en este cartucho son muchos tiros, infinitos marcianos y mucha, mucha acción. Es decir, las razones que hicieron de este nombre lo que ahora es. Y es que eso de ir liquidando a *todo lo que se menea* gusta mucho, y en esta versión es lo que más predomina ya que la única traba que encontraremos –además de los alienígenas– son los pases necesarios para abrir las puertas.



Así que ya sabéis: si sois de los que se le escapa el dedo a la hora de disparar, estamos seguros de que este título no os defraudará por mucho que lo intentéis.

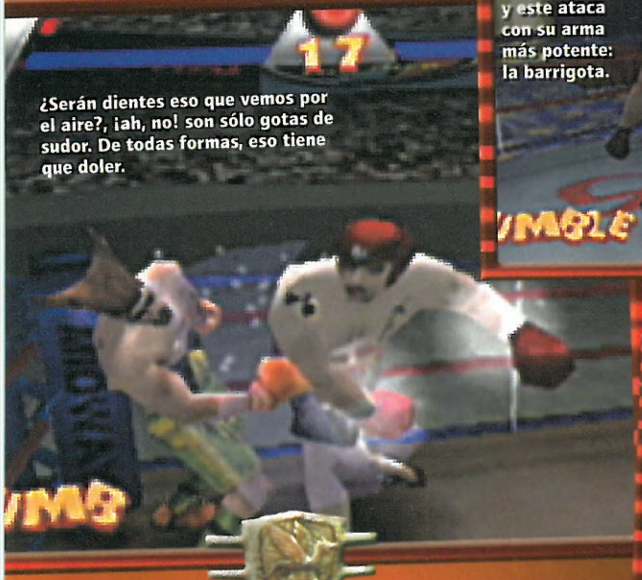
Gustavo

Puntuación
Duke Nukem — **6.0** Bien alto

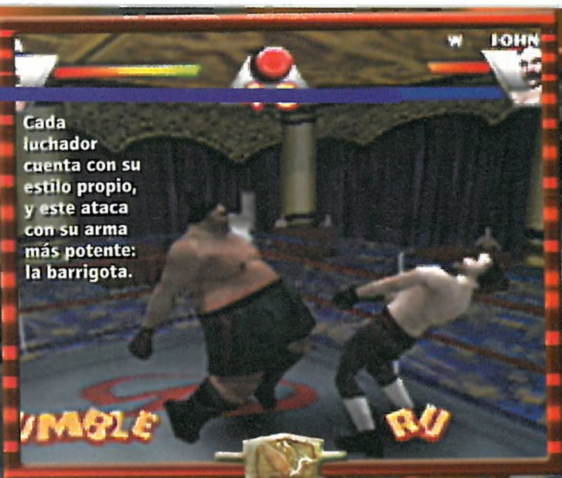
GBC Sistema
Compañía: GT interactive
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Arcade — Traducción: Sí

▶ Disparar a todo lo que se mueva.
▶ Es demasiado fácil.

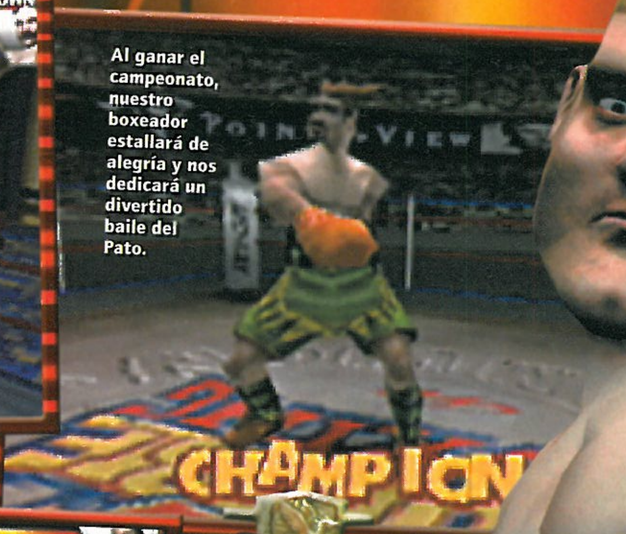
DIF SON GRA JUG



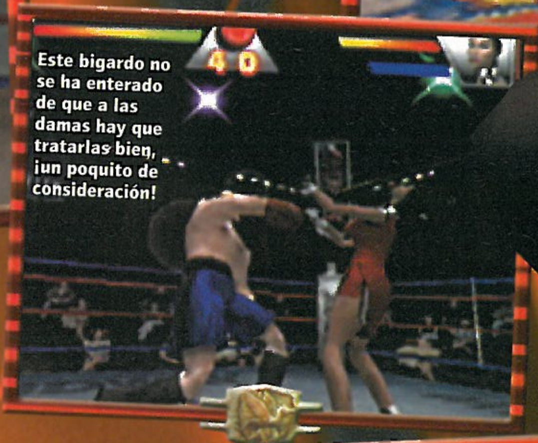
¿Serán dientes eso que vemos por el aire?, ¡ah, no! son sólo gotas de sudor. De todas formas, eso tiene que doler.



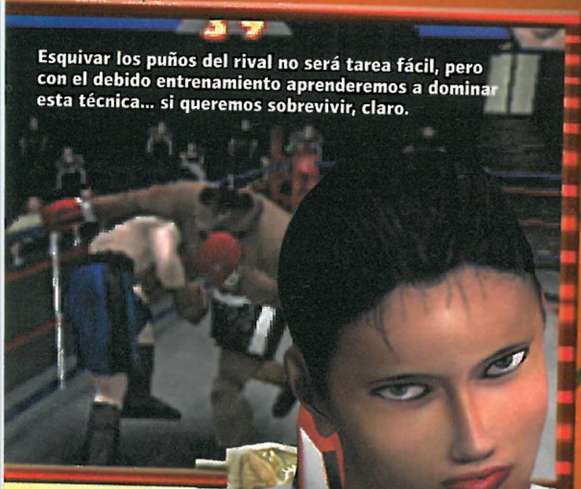
Cada luchador cuenta con su estilo propio, y este ataca con su arma más potente: la barrigota.

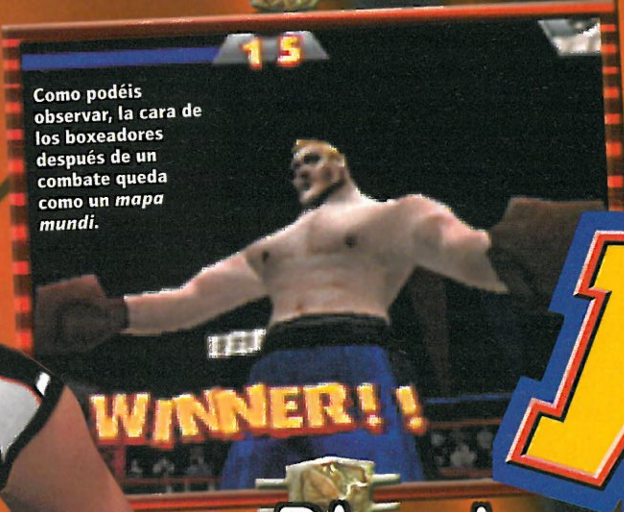


Al ganar el campeonato, nuestro boxeador estallará de alegría y nos dedicará un divertido baile del Pato.



Este bigardo no se ha enterado de que a las damas hay que tratarlas bien, ¡un poquito de consideración!


Esquivar los puños del rival no será tarea fácil, pero con el debido entrenamiento aprenderemos a dominar esta técnica... si queremos sobrevivir, claro.



Como podéis observar, la cara de los boxeadores después de un combate queda como un *mapa mundi*.

REA 2 RUM

Disculpa, pero te voy a

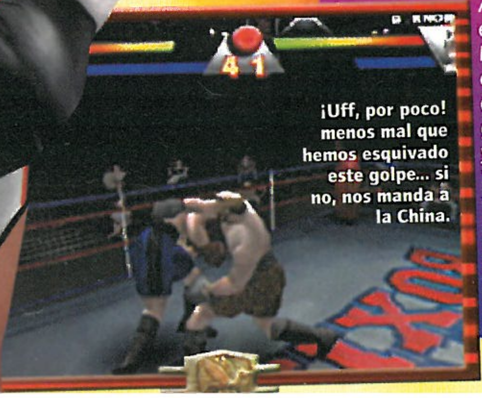
Tortas y más tortas es lo que este juego nos ofrece con un estilo simpático, directo, ameno, original y, sobre todo, muy, muy jugable.

Por fin una compañía se decide a sacar un buen título de boxeo... aunque tenga toda la pinta del típico arcade recreativo de llegar, usar, golpear y tirar.

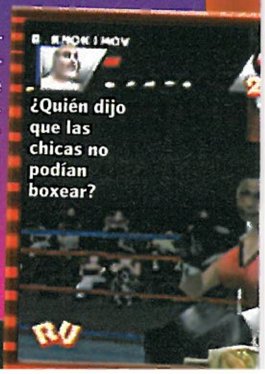
Aunque las apariencias engañan, en «Ready 2 Rumble» tendremos que estudiar con mucho cuidado la estrategia a seguir en todo momento ya que repartiendo tortas descerebradamente no conseguiremos más que recibir tantos golpes como el burrito de la piñata.

Una de las cosas que tendremos que tener en cuenta para dejar a nuestro rival contando pajaritos es la barra que hay debajo del indicador de vida: ella es la que realmente señala la energía que nos queda y el tiempo que duraremos de pie antes de doblar.

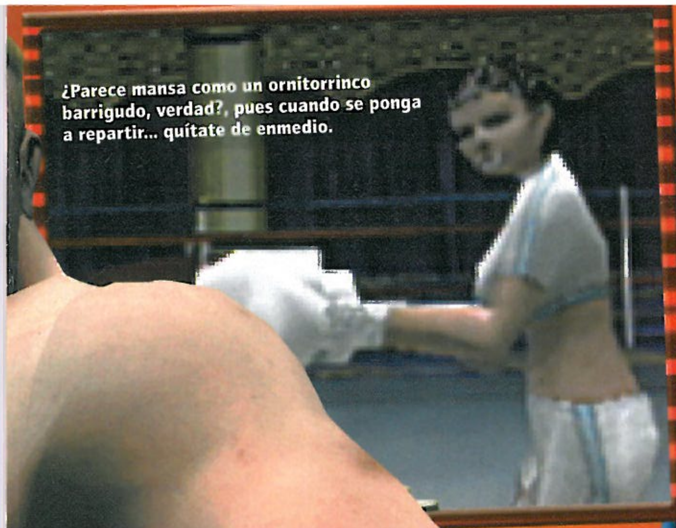
Por lo tanto, la estrategia es fundamental en este juego, ya que según el boxeador seleccionado será necesario decantarnos por tener más o menos paciencia a la hora de atacar a nuestro adversa-



¡Uff, por poco! menos mal que hemos esquivado este golpe... si no, nos manda a la China.



¿Quién dijo que las chicas no podían boxear?


¿Parece mansa como un ornitorrinco barrigudo, verdad?, pues cuando se ponga a repartir... quítate de enmedio.

Perfecciona tu pegada



Uno de los secretos de cualquier campeón de boxeo es un buen entrenamiento, y como Midway es conocedora de esta norma, ha puesto a nuestro alcance toda una gama de estilos diferentes.

Como podéis ver arriba, contaremos con un práctico *saco recibe tortas* en el que según nos dicte nuestro entrenador, tendremos que golpear en una zona u otra, con tino.

Otro de los métodos más famosos de entrenamiento es el de "me trago una pildorita para ganar fuerza sin tener que ponerme los guantes de marras".





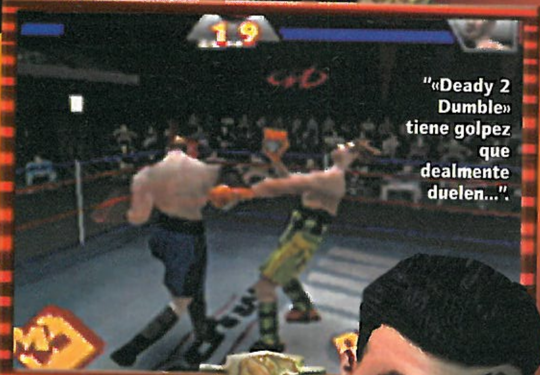
También está el socorrido "golpear y esquivar, todo es empezar" que se realiza con la ayuda de una bola rellena de arena sujeta a la pared y el techo mediante gomas. Gracias a ella podremos ser mucho más ágiles y rápidos.

Además, para mejorar nuestros bíceps podemos *machacarnos* a base de pesas sin ningún esfuerzo adicional.

Después de este pequeño repaso, seguro que os desaparecen las ganas de ser unos abnegados boxeadores.



Antes de cada combate veremos las características de cada boxeador.


"«Deady 2 Dumble» tiene golpez que dealmente duelen...".

saltar los dientes

rio. Por ejemplo, si elegimos a Afro Thunder tendremos que optar por una lucha a distancia, de saltitos, porque si nos acercamos demasiado tendrán que despegar del suelo nuestros restos con espátula.

Otro de los aspectos que más se han cuidado son, precisamente, los luchadores ya que han sido diseñados hasta el más mínimo detalle: a medida que recibimos guantazos nuestra cara mutará de color hasta convertirse en un Picasso.



En el juego comenzamos en lo más bajo del escalafón mundial y nuestro cometido será resarcirnos pelea a pelea hasta dejar nuestro currículum lo más arriba posible.

Uno de los aspectos más divertidos de este título es poder partirle la cara a un vecino con el modo *versus*.

«Ready 2 Rumble» es un original arcade que se aleja conscientemente del ingrediente simulación hasta entregarse por completo a la sencillez de un *corre que te pego* que no necesita de muchas luces para ser divertido.

Midway, experta en máquinas recreativas, ha puesto un poco de sal y pimienta en un título que no pasará a la historia, pero que si cae en vuestras manos os dará un par de divertidos golpes.

Gustavo

Ready 2 Rumble

Puntuación: **7.6** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Midway
Precio:	Sin confirmar
Género: Deportivo	Traducción: No

Objetivo: dibujar con los guantes lo antes posible una obra abstracta en la cara del rival (de color morado).

Modo de juego: derecha, izquierda, directo y a la lona...

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de boxeadores:	17
Modo campeonato:	sí
Armas:	tus guantes
Violencia:	cutánea

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

+ El modo *versus* y la diversión que proporciona.
− Que no esté tu *profe* en el ring.

DIF · SON · GRA · JUG

HOMEWORLD
La batalla del futuro

La estrategia del futuro y el juego del presente tienen un nombre: «Homeworld». Relic ha realizado uno de los títulos de estrategia más impresionantes de los últimos tiempos...


Cuando empezamos una misión, nuestra nave nodriza sale del hiperespacio.


Las batallas –como en cualquier juego de estrategia– serán el *pan nuestro de cada día*. Salvo que aquí son en 3D.

El género de la estragia va a cambiar de una forma radical en cuanto «Homeworld» salga al mercado. La compañía canadiense Relic, en un alarde de buen gusto, ha creado el juego de estrategia a seguir y, sobre todo, a imitar.
3D y estrategia siempre han parecido conceptos incompatibles sin embargo «Homeworld» consigue demostrar que esta simbiosis no es sólo teórica, sino impactante y, también, necesaria. ¿Os imagináis porqué?
Los gráficos son, gracias a su tercera dimensión, bellos mundos artificiales donde luchan naves espaciales y se reunen cientos de estrellas y planetas en un lugar que no parece tener fin. El hecho de plantear mundos tridimensionales les supone introducir un nuevo movimiento desconocido hasta ahora en los programas de este tipo. Y es que en «Homeworld» necesitaremos pensar en 3D al movernos ya que es posible subir o bajar de altura, avanzar o retroceder y girar a izquierda o derecha. ¡Vamos!, un toque de genialidad increíble que no entendemos cómo no se le pudo ocurrir a alguien mucho antes.
Si solamente con los gráficos «Homeworld» consigue introducirnos en el juego, no ocurre lo mismo cuando escuchamos la banda sonora... esto es así porque «Homeworld» tiene un *score* –que llamarían los cinéfilos– que se ve desaprovechado por el poco uso que han hecho de él. Una lástima aunque en las secuencias cinemáticas que narran esta grandísima epopeya y en ciertos momentos álgidos la escucharemos atronando en nuestros altavoces.
Y nosotros nos pondremos a gritar de alegría cuando introduzcamos el CD en nuestro ordenador y «Homeworld» nos muestre todo su poder de atracción. Es recomendable que antes de nada echemos un vistazo al tutorial que acompaña al juego para hacernos con todas las teclas y funciones básicas. Al principio nos puede parecer bastante engorroso, pero en cuanto hayamos echado un par de partidas ya sabremos cómo funciona y nos daremos cuenta de que es más fácil de lo que pensábamos. Y así, poco a poco, «Homeworld» nos irá enganchando hasta que ya no podamos parar de jugar en mucho tiempo.
Si a esto le sumamos la posibilidad de *guerrear* en el modo multijugador, comprar armamento, robar naves a nuestros enemigos, recolectar meteoritos para ganar dinero e invertirlo para obtener nuevas tecnologías, comprendemos por qué «Homeworld» es la estrategia del futuro. Muy divertido, bien hecho, espectacular y todo un lujo. En definitiva, un juego sobresaliente.

Nacho


Tantas naves en pantalla al seleccionar desquiciarían al más pintado. Uno de los pocos *peros* de «Homeworld».


Algunas veces nos encontraremos con comerciantes espaciales. Gracias a ellos conseguiremos nuevos vehículos, aunque es conveniente mandar alguna nave en *son de Paz*.

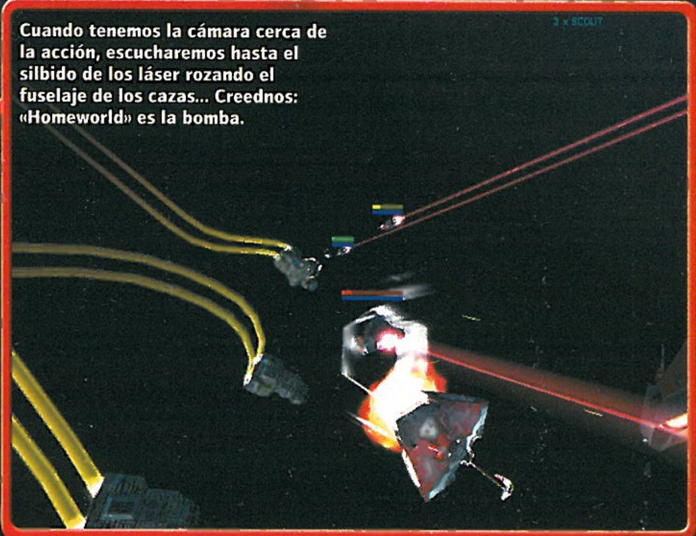




Aquí está tu batallón de combate preparado para defenderse de una horda de naves enemigas. La verdad es que impresiona... ¿no?



Fijaos en lo detalladas que son las naves. El *engine* tiene que ser muy bueno para mover decenas y decenas de objetos como éste. Por cierto, el punto de vista de la acción lo decide en todo momento el jugador.



Cuando tenemos la cámara cerca de la acción, escucharemos hasta el silbido de los láser rozando el fuselaje de los cazas... Creednos: «Homeworld» es la bomba.



Las batallas galácticas de «Homeworld» no tienen nada que envidiar a cualquier súper producción galáctica de Hollywood.



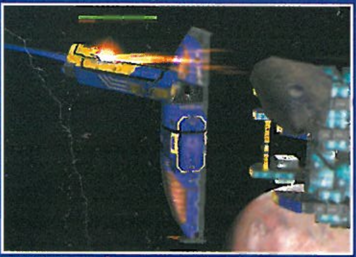
La nave nodriza es donde construimos las armas. Cuídala bien si quieres seguir siendo astronauta.

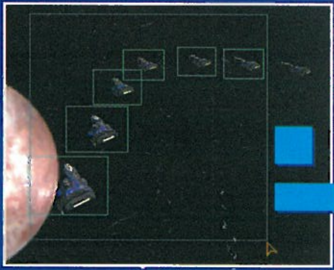
¿Cinco pasos y ya sabes jugar?



Antes de nada es recomendable probar el tutorial ya que te enseñará el manejo de las cámaras y de los comandos básicos.
Cuando empezamos, aparecerán todos nuestros cazas desplegados alrededor de la nave nodriza.

La nave que tenéis en pantalla es nuestra recolectora y principal fuente de ingresos. Su función es explorar el espacio *raptando* meteoritos que luego se convertirán en dinero al regresar a la nave nodriza. Según avancemos en la partida contaremos con más recolectores y silos espaciales.





«Homeworld» está en un completo 3D por lo que el manejo de las cámaras es fundamental. Para seleccionar las naves sólo tenemos que desplegar el ratón alrededor de éstas. Cuando pulsamos el botón derecho aparecerá un menú donde podremos elegir diferentes tácticas, formaciones y movimientos. Recordad que en este juego debemos pensar en 3D.

Tenemos algo de dinerillo así que vamos a empezar a construir naves. En esta pantalla visualizaremos todos los modelos disponibles y lo que cuestan. Pulsa en el número de construcciones y pulsa el botón Build (parte inferior izquierda). Aparecerá una barra de proceso.





Ya que hemos decidido donde nos queremos mover, vamos a atacar. Esto es fácil, sólo tenemos que seleccionar las naves y apuntar con el ratón sobre los enemigos. Una mirilla roja aparecerá y la batalla comenzará violentamente.

Puntuación

Homeworld — **9.2** Sobresaliente

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Sierra
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Estrategia — Traducción: Sí

Objetivo: terminar con cualquier enemigo que se te acerque. Utiliza tus dotes de estratega para ello.

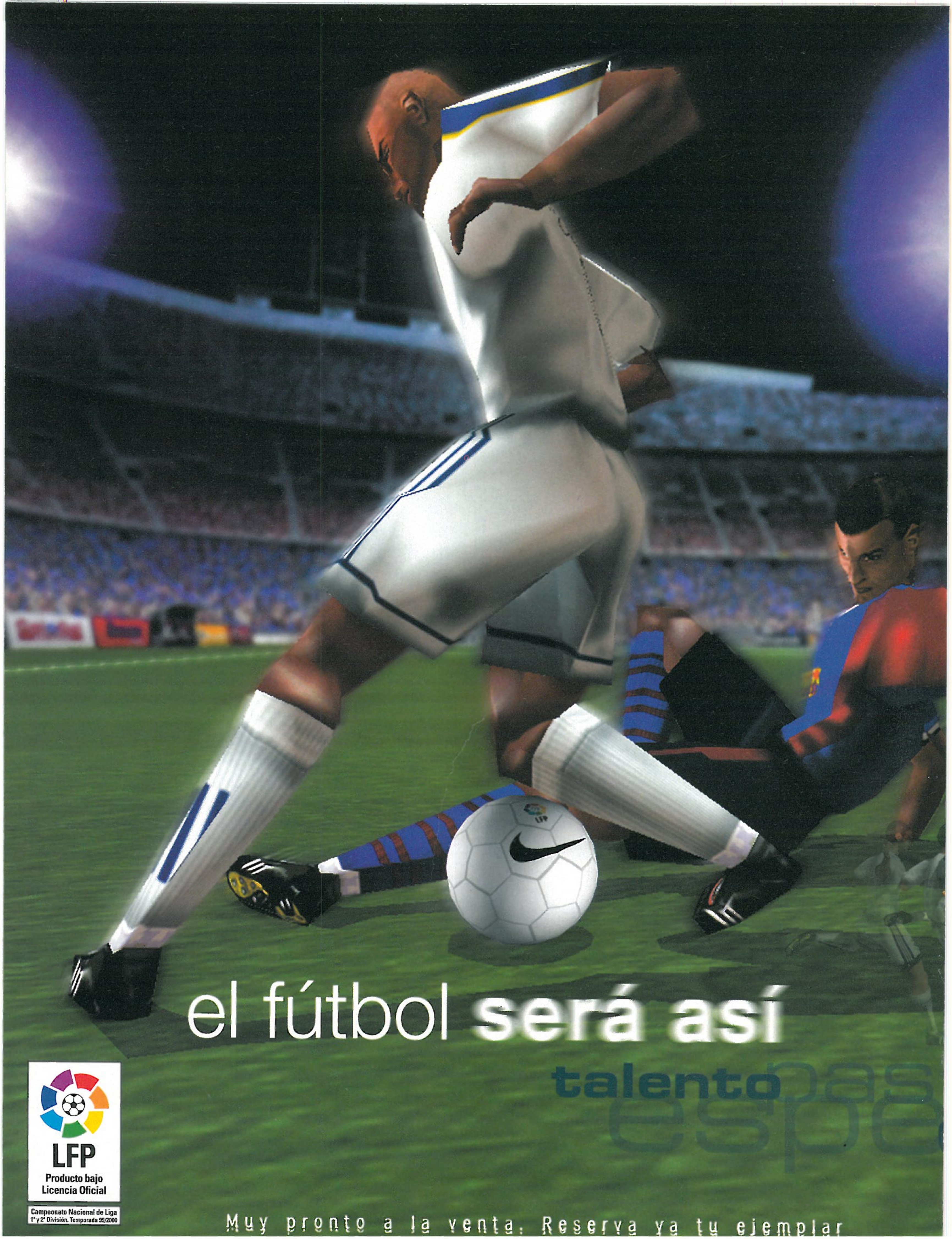
Modo de juego: Agarra el ratón y úsalo para vencer en la batalla.

Nº de jugadores:	1
Tutorial:	Sí
IA de los enemigos:	Alta
Armas:	Sí
Violencia:	Ni se nota

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
16 MB RAM
Aceleración 3D opcional

Todo en «Homeworld» es sobresaliente. Estrategia en puro 3D.
Tanta nave llega a desquiciar.

DIF · SON · GRA · JUG


el fútbol será así
talento
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 99/2000
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar



Te damos lo que nadie puede ofrecerte

>> ANUARIO.
Pasamos revista al fútbol.

>> MOTION CAPTURE
Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.

>> HISTORIA
Resumen estadístico de las competiciones más importantes.

>> CARAS REALES DE LOS JUGADORES
Podrás reconocer a todos tus ídolos.

>> BASE DE DATOS 1999/2000
Todo lo que se puede saber sobre cada club, entrenador y jugador de 1ª, 2ª y 2ª división B.

>> SISTEMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.

>> EUROMANAGER
Elige el club que quieras de las ligas española, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.

>> INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTOS
Para dotar a las animaciones de mayor dinamismo y suavidad.

>> COMPETICIÓN VIRTUAL
El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.

>> NUEVOS MODELOS DE LOS JUGADORES
Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.

>> FÚTBOL QUIZ
Más de 5.000 preguntas que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el deporte rey.

>> ANIMACIÓN FACIAL
Gracias al lenguaje gestual, los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.

>> PÚBLICO Y SONIDO EN 3D
Creerás que estás en el estadio.

>> ASISTENTE VIRTUAL
Podrás llegar a pensar que EVA* (Enhanced Virtual Assistant) es de carne y hueso.

>> EFECTOS CLIMATOLÓGICOS Y LUMINOSOS
Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica...

Y mucho más, muy pronto en...



PC FÚTBOL 2000

esfuerzo

por sólo
2.995 Ptas.

PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

dinamic MULTIMEDIA

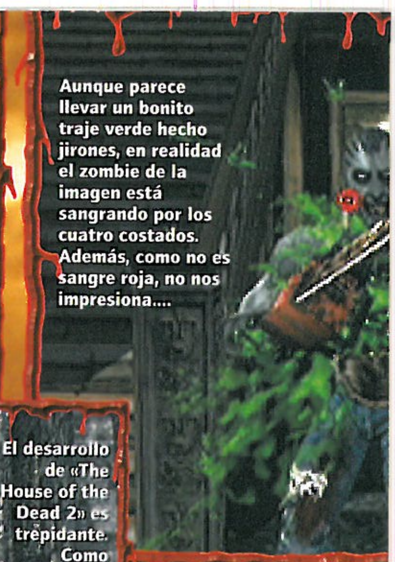
hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net





Cuidados con los enemigos, todos ellos tienen estrategias propias que debemos aprender.



Aunque parece llevar un bonito traje verde hecho jirones, en realidad el zombie de la imagen está sangrando por los cuatro costados. Además, como no es sangre roja, no nos impresiona....



El desarrollo de «The House of the Dead 2» es trepidante. Como mandan los cánones arcade.



Aunque la sangre es, en un principio, verde, más adelante podremos activar un modo que la convierte en roja...

THE HOUSE OF THE DEAD 2

LA MUERTE OS SIENTA T...

Después de una triste versión de la primera parte para Saturn, Sega ha realizado una conversión exacta de la maravillosa recreativa.

Desde tiempos inmemoriales, la compañía Sega ha realizado conversiones de casi todos sus juegos para un montón de consolas. No es noticia si decimos que cuando «The House of the Dead 2» salió al mercado bajo la placa Naomi estaba cantada su conversión a Dreamcast. Después de mucho esperar, aquí está la conversión de este arcade y os podemos avanzar de primeras que es exacta a su homónima recreativa. Esto ha sido posible gracias a que el juego fue programado bajo la placa Naomi –algo así como la Dreamcast recreativa–. Esto conlleva disfrutar de los mismos gráficos, sonidos y jugabilidad que hemos probado en el arcade original.

Si a esto le sumamos la sabia idea de poner más modos en el GD-Rom para aumentar la longevidad de «The House of the Dead 2», tendremos un juego redondo. Pero vayamos por partes...

Gráficamente «THD2» es muy espectacular... y sangriento. Zombies, edificios y mobiliario urbano realizado con un gusto exquisito –si a lo tétrico se le puede poner este adjetivo– aunque si nos ponemos tontos, podemos criticar el horrible efecto de pixelación de algunas texturas –cosa que no afecta a la jugabili-



Existen diferentes tipos de zombies y todos ellos son repelentes.

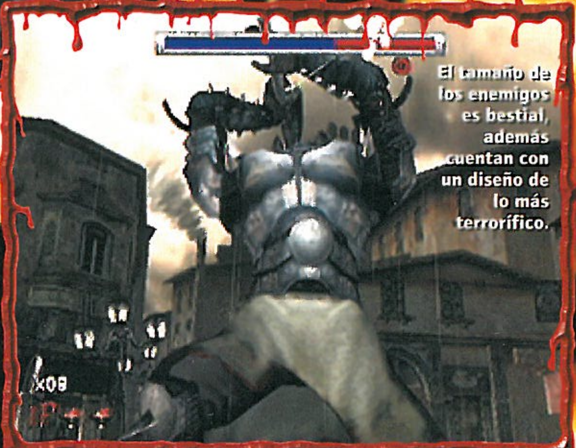
THE TYPING OF THE DEAD

Bajo este sugerente nombre ¿?, Sega AM#1 nos tiene preparado una máquina recreativa bastante extraña. Nuestro objetivo es destrozar a los zombies del juego a base de palabras escritas mediante un teclado. Sí, sí, habéis leído bien, destrozar enemigos a base de palabras predefinidas –no, los tacos no valen–. Este movimiento de Sega parece corresponderse con una moda mundial por ver qué empresa pone en el mercado la idea más absurda, disparatada o, simplemente, entretenida.



El juego desarrolla las mismas fases que «House of the Death 2» y tendremos que avanzar a base de escribir palabras que nos pedirá la máquina. Así, cuando nos enfrentemos a un zombie nos aparecerá una palabra que tendremos que escribir en un tiempo límite. Y así sucesivamente. En estos momentos, su llegada España es toda una incógnita...


Cuando llegamos al final del juego, los zombies se vuelven cada vez más histéricos y... horteras. ¡Fijaos en la gorra del *tipejo*!


El tamaño de los enemigos es bestial, además cuentan con un diseño de lo más terrorífico.

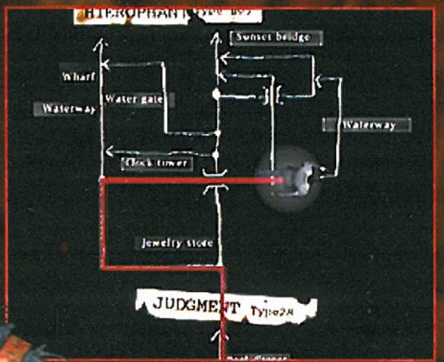
MODOS DE JUEGO



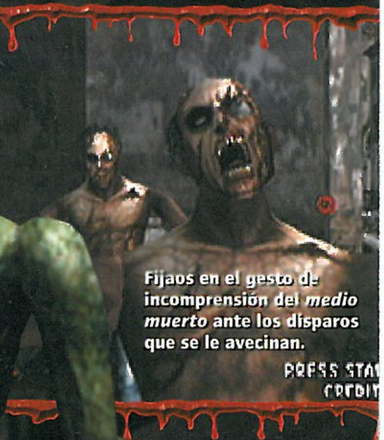
La conversión a Dreamcast de «The House of the Dead 2» se ha visto mejorada gracias a nuevos modos de juego, todos muy interesantes. En el modo *training* por ejemplo, tenemos que salvar a los ciudadanos del ataque de los zombies en un tiempo limitado, o disparar a estos muertos vivientes subidos en coches a toda velocidad. Esto, que puede parecer una tontería, aporta la suficiente variedad al juego como para multiplicar su vida por tres. Con opciones como estas nunca se hará aburrido.

LIBERTAD PARCIAL

Aunque «The House of the Dead 2» pueda parecer un juego que está pre-grabado, debemos saber que Dreamcast renderiza los gráficos y nosotros somos los que elegimos el camino por el que queremos discurrir. Otra cosa es que durante ese camino no tengamos libertad para movernos de izquierda a derecha o de arriba a abajo y sea el programa el que decida por nosotros. Hecha esta aclaración, hay que reconocer el mérito de Sega por hacer un gran programa.




Los efectos de luces y explosiones están muy conseguidos. Dreamcast demuestra su poder sin despeinarse.


Fijaos en el gesto de incomprensión del *medio muerto* ante los disparos que se le avecinan.

TAN BIEN


Los enemigos finales de fase son muy ladradores y poco mordedores.

dad–. Lo que sí afecta, y para bien, es el uso de la pistola incluida con el juego. Gracias a este periférico creeremos estar ante el mismísimo mueble arcade disparando contra las hordas de zombies. Y es que lo único que tenemos que hacer en el juego es eso, disparar, disparar, salvar a los ciudadanos o acabar con los jefes finales.

Mediante una perspectiva en primera persona nuestro ejercicio de senderismo consolero se verá limitado por la obligación de seguir un camino predefinido (no confundir con escenarios pre-renderizados) que podremos variar salvando a algún ciudadano que nos mostrará otro sendero. Eso, si no cogemos una llave para abrir puerta. «The House of the Dead 2» será uno de esos juegos donde tendrán que mirarse las futuras conversiones para Dreamcast de la compañía, ya que desprende ese inconfundible sabor a recreativa *made in Sega*.

La versión de Dreamcast sorprenderá por sus apabullantes gráficos y su endiablada jugabilidad... únicamente un pero: se podía haber mejorado el horrible efecto de pixelación de algunas texturas que *cantan por soleares*...

Nacho

The House of the Dead 2

Puntuación: **8.5** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía: Sega
Precio: 13.990 ptas. (con pistola)
Género: Acción 3D **Traducción:** No

Objetivo: disparar a todo zombie que se mueva para salvar a la ciudad del desastre... ¡oooooh!

Modo de juego: utiliza el mando o la pistola para eliminar zombies.

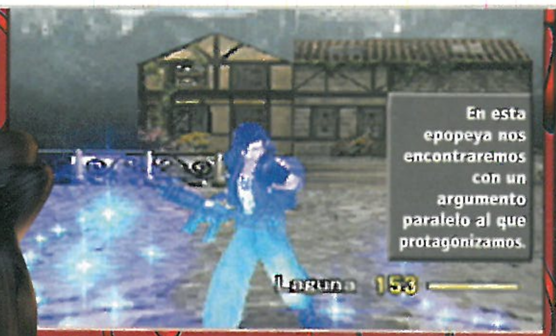
Nº de jugadores:	2
Interacción:	Media
Enemigos finales:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Mucha

Compatible con: Dreamcast Gun, Visual Memory

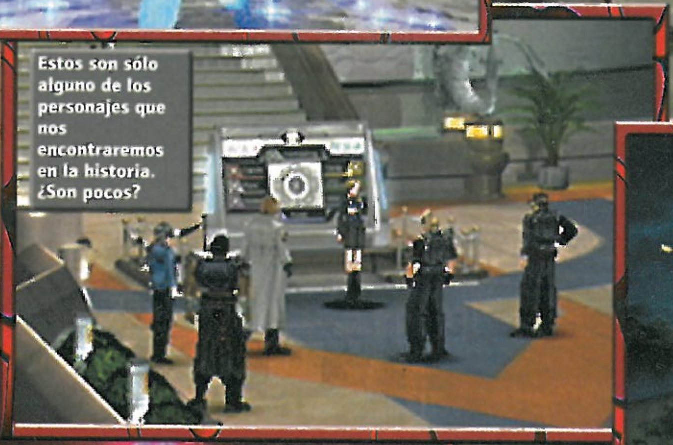
+ Ese sabor arcade que desprende por todos sus poros.
− Si juegas mucho, cansa rápido.

DIF · SON · GRA · JUG





En esta epopeya nos encontraremos con un argumento paralelo al que protagonizamos.


Estos son sólo alguno de los personajes que nos encontraremos en la historia. ¿Son pocos?



Esta sombra nos demostrará sus sentimientos con un corazón... corrompido.

FINAL FA

El universo

Pensábamos que la séptima entrega era más o menos insuperable, pero Square nos ha sorprendido creando la octava maravilla.

Lo tenemos difícil porque ¿cómo plasmar en tan poco espacio todo lo que este juego nos ha hecho padecer? Emoción, tristeza y alegría –mucha– son sólo algunas de las reacciones que sentiremos al encender, por octava vez, la consola para jugar con un «Final Fantasy» de estos.

Ya que este juego cuenta con uno de los argumentos más elaborados que hayamos visto jamás, lo mínimo que debemos hacer es entregarnos para comprender, desde el principio, lo que ocurre en ese fantástico mundo de magia y color. Como ocurre en las buenas películas, cuanto más avancemos, más expectación creará en nosotros y más horas queremos dedicar para terminarlo. Saber lo que ocurrirá a continuación se acaba convirtiendo en una verdadera obligación.

GUARDIAN FORCE

Aunque sólo hemos incluido a cuatro de estos fieles aliados, durante la aventura tendremos la oportunidad de intimar con algunos más –antes hay que derrotarlos–.

Hermanos minotauros



Esta singular pareja de Minotauros efectuarán un simpático golpe conjunto llamado *amor fraternal* que consiste en levantar el suelo del rival y colocarlo en órbita Lunar giratoria para después destruirlo con un gran salto.

Sirena



Comparado con los demás Guardianes de la Fuerza, esta bella Sirena, tiene un golpe potente pero escasamente violento.
Por si fuera poco, nuestro contrario recibirá inmediatamente el encantamiento Mutis, que le impide lanzarnos magias durante el combate.

Shiva

Contaremos con ella desde el principio, y como ya ocurriera en la séptima parte, manejará a la perfección la magia del hielo.
Lo demostrará cada vez que la seleccionemos helando a todo bicho que se cruce en su camino –creemos que es uno de los Guardianes de la Fuerza más espectaculares ya que aparece de *sopetón* rompiendo su prisión de hielo y pasando por el frío yugo del agua cristalizada a todas las formas de vida que hay en pantalla–.



Ifrit

Seguramente todos aquellos seguidores de la séptima entrega sólo hayan reconocido a este viejo compañero de fatigas por el nombre, puesto que los cambios que Square ha realizado en él son muchos –y todos para mejor–. Ahora, además de poseer una fuerza brutal, es capaz de crear de la nada una gran bola de fuego, elevarla hasta donde no llegan los rascacielos e impactarla contra nuestro enemigo. Cuando esto ocurra es mejor que estemos muy lejos...





¡Uy!, se nos ha colado una imagen de «Dino Crisis»... ¿O es que en este juego también salen dinosaurios?

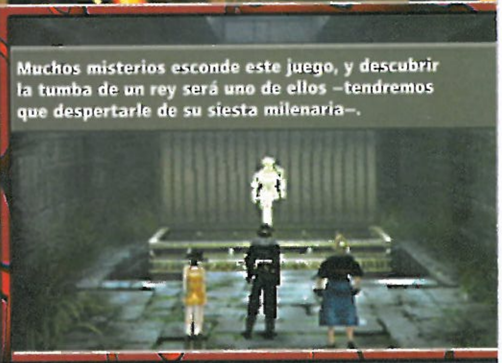


Si queremos tener magias será necesario robárselas a los enemigos... para luego devolvérselas.

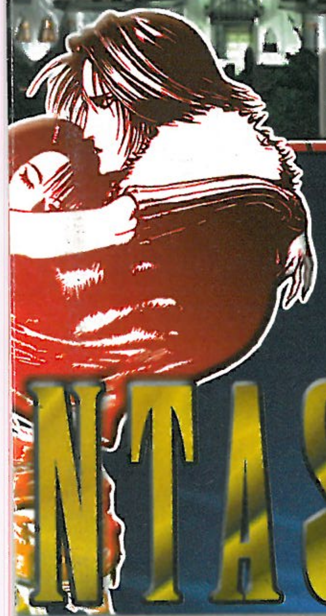




Casi todos los escenarios poseen una belleza descomunal.



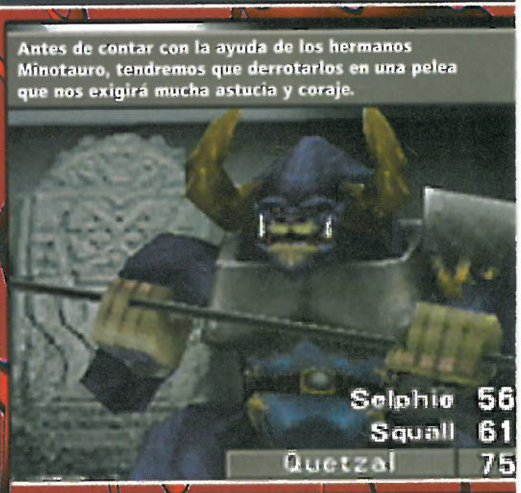
Muchos misterios esconde este juego, y descubrir la tumba de un rey será uno de ellos –tendremos que despertarle de su siesta milenaria–.



NTASY VIII
maravilloso



No penséis que este es uno de los enemigos más fieros, pues al lado de otro parece un cordero recién nacido.



Antes de contar con la ayuda de los hermanos Minotauro, tendremos que derrotarlos en una pelea que nos exigirá mucha astucia y coraje.

Pero siguiendo con el símil peliculero, hay que hacer creíble la historia con un buen puñado de actores que otorguen credibilidad a este berenjenal fantástico. Square ha acertado con el *casting,* ya que los personajes que sus programadores ha creado son prácticamente reales, no sólo por el excelente nivel gráfico –que cuenta con detalles de verdadero lujo–, sino por que cada uno de ellos cuenta con una personalidad propia. Squall, el líder, es un tipo duro que no teme ni a las indigestiones de pizza. Quitis, la instructora, tiene pocas dotes de mando. Zell, el simpático luchador de artes marciales o Irvine, un francotirador bastante *chuleta.*

A la historia que nos cuentan –en un perfecto castellano– hay que sumar el ingrediente de lucha RPG: los combates nos levantarán de nuestro asiento en más de una ocasión por sus espectaculares golpes y sus sensacionales efectos de luz. Pero el momento culminante llegará cuando uno de los Guardian Force entre en escena: luces, flashes, explosiones... creeremos estar ante la definición misma de la palabra espectáculo.

Los escenarios, para no llevar la contraria al resto del juego, son increíbles y aunque se trate de *renders,* es posible percibir ese aire típico de la compañía Nipona cuando pone la mano sobre algo. Sólo en el primer CD contamos con más de cien pantallas distintas, todas llenas de objetos, personajes y rincones maravillosos que explorar dentro de un mundo ambientado de manera soberbia.

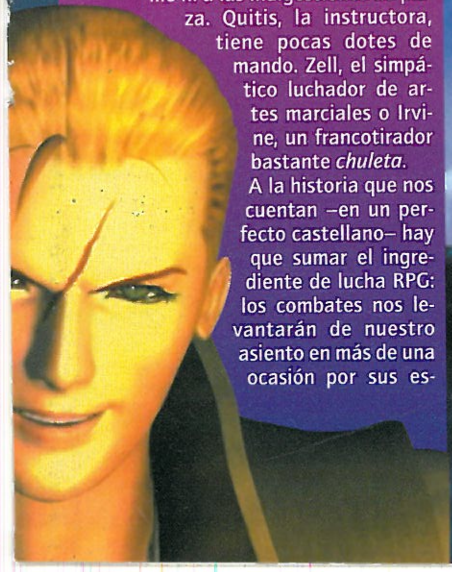
Y es que cuando entremos en el jardín todo será luz y el escenario rebosará de armoniosos colores mientras que en la prisión todo será miseria y tonalidades mucho más tétricas que nos darán una terrible sensación de agobio.



¿Quién no conoce a la bella Rinhoa?, en torno a ella girará toda la historia.

La forma de combatir a las fuerzas del mal será la misma que en la séptima entrega: por dichosos turnos. Por todo esto, y mucho más, creemos que «Final Fantasy VIII» se subirá a las barbas de las listas de éxitos –como ya lo hizo en Japón y EE.UU.– con la misma facilidad de siempre. Su trabajo le ha costado a los programadores ¿no? Pocos juegos merecen tanto la pena como esta epopeya infinita que amenaza con volver el año que viene.

Gustavo



Final Fantasy VIII

Puntuación: **9.4** Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

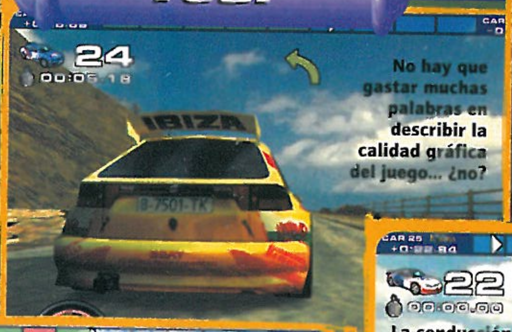
Compañía: Square Soft.
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Aventura RPG Traducción: Sí
Objetivo: convertirnos en Seed y exterminar a la malvada bruja que quiere apoderarse del mundo.
Modo de juego: como en la séptima entrega... por turnos.

Nº de jugadores: 1
Nº de personajes: 8
Sistema de lucha: Turnos
Armas: Sí
Violencia: Media

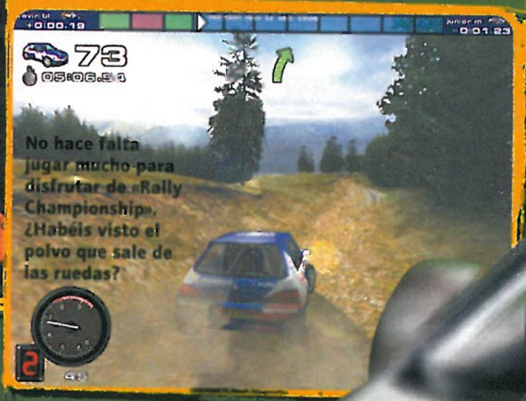
Compatible con: Dual Shock, Memory Card

El argumento, los gráficos, el sonido, la jugabilidad...
¿Pocos personajes?

DIF · SON · GRA · JUG


No hay que gastar muchas palabras en describir la calidad gráfica del juego... ¿no?


Todos los efectos meteorológicos parecen completamente reales.


No hace falta jugar mucho para disfrutar de «Rally Championship». ¿Habéis visto el polvo que sale de las ruedas?


Este Opel Astra se está echando una plácida siesta en este británico paraje.


La conducción del juego es tan real como el *bote* de ese Seat Ibiza delante de nosotros.



Rally Championship

Contra viento, barro y arena

Estamos acostumbrados a escuchar cantos de sirena que nos anuncian logros imposibles que después no se materializan. Ahora, para nuestra sorpresa, hay quién cumple con lo prometido.

Desde que una compañía llamada Codemasters se aventuró a lanzar en PlayStation un juego llamado «Colin McRae Rally» las cosas han cambiado mucho.

Tanto es así, que ya es impensable jugar con un programa de estos que no incluya entre sus opciones aquello de competir contra el tiempo, tramo a tramo, como lo hacen los *pilotos de verdad*.

Con ese juego perdimos el miedo a competir contra nadie, a no ver un sólo coche hasta que llegábamos a la meta. A Codemasters, por tanto, hay que atribuirle el privilegio de averiguar el sendero que debían tomar estos juegos.

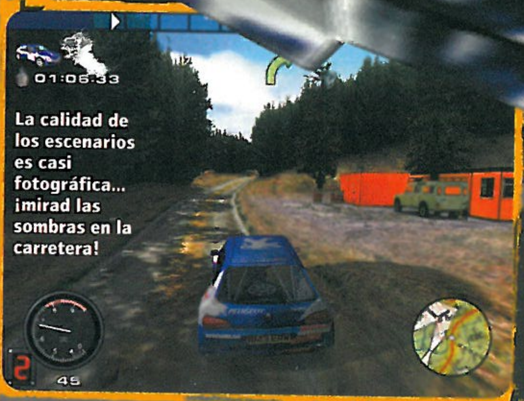
Y de repente llega Magnetic Fields con su «Rally Championship» y decide que todos vamos a jugar con él. No es una imposición, simplemente una decisión inteligente por nuestra parte.

Profundizar en aspectos técnicos sobre la calidad de este juego sería un esfuerzo inútil por llenaros la cabeza con términos que no acertaríamos a comprender. Que si texturas con filtros trilineares, que si resoluciones bestiales con más de 16,7 millones de colores... bla, bla, bla.


En el modo arcade competiremos a *la vieja usanza* contra otros adversarios.

Aquí, como en la cocina, no importa cómo se hagan ciertos platos, simplemente queremos saber si está bueno, si sabe bien. Y «Rally Championship» tiene un gusto exquisito.

Cierto es que ha copiado del juego de Codemasters las ideas básicas y que nos da la posibilidad de competir en carreras completamente arcade –junto a otros adversarios–, pero la calidad gráfica, la fidelidad en el diseño de los coches y la complejidad de los escenarios le convierten en el mejor de su especie.


La calidad de los escenarios es casi fotográfica... imirad las sombras en la carretera!

Es difícil encontrar un título que reúna en su entorno, con tanta facilidad, la cantidad de piropos que ha recibido este «Rally Championship», pero después de echar unas partidillas la sensación que le queda a uno es la de permitir a otro que juegue mientras nos deleitamos visualmente con los cientos de *micro-detalles* que cabalgan felices por la pantalla.


La noche es una completa gozada visual... aunque a la hora de conducir no veamos *tres en un burro*.

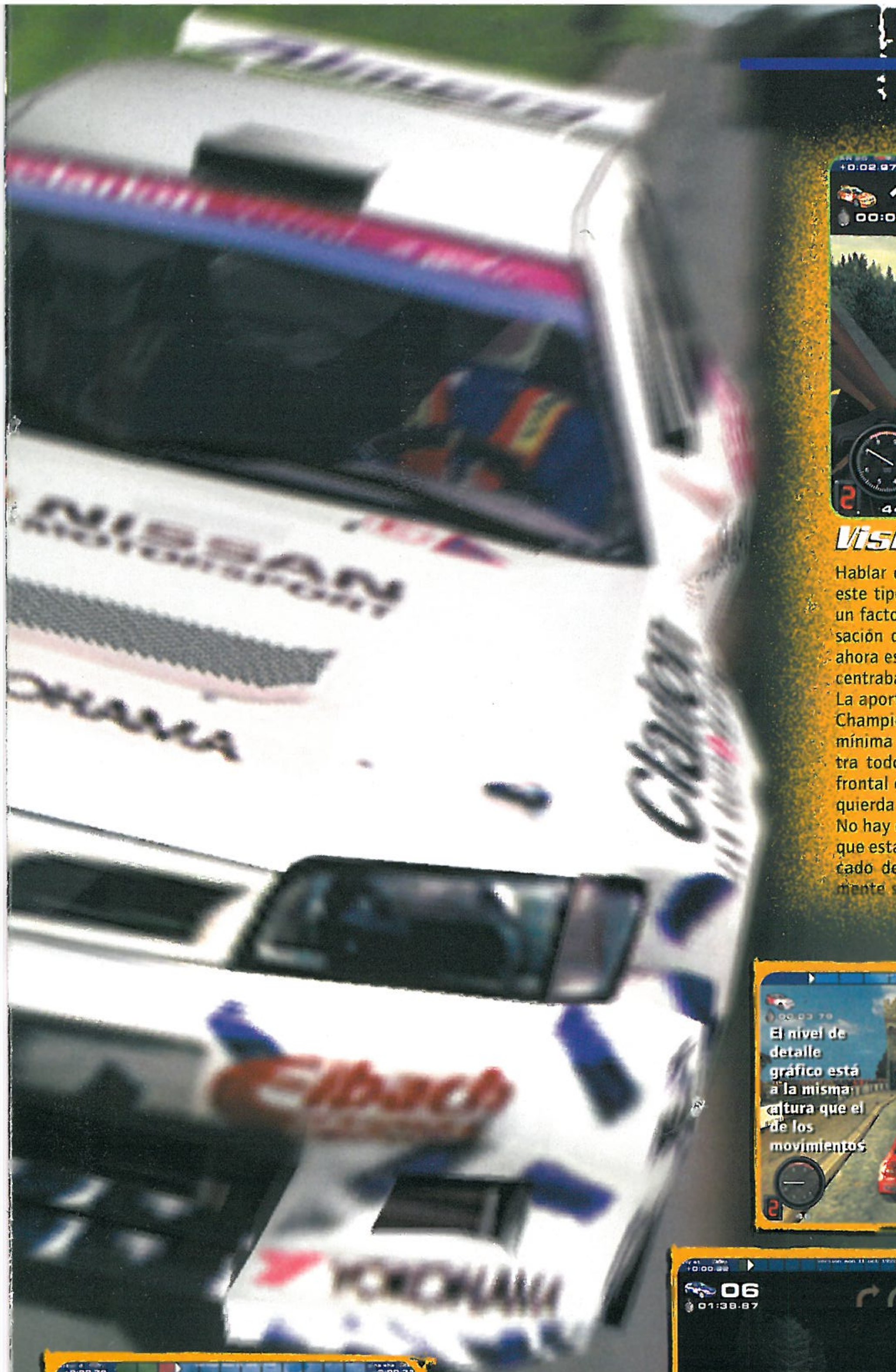
Así, es posible ver –desde las cámaras exteriores–, las barras anti-vuelco, las ruedas de repuesto, los sillones, el salpicadero y hasta al piloto cambiando de marchas. Una vez que utilizamos la vista interior la cosa no mengua: los indicadores aparecen activos, subiendo y bajando según aceleremos o frenemos.

Además, las carrocerías de los coches se deforman, como en la realidad, por los puntos de unión entre distintos componentes...

Esta es la teoría de «Rally Championship», lo que se ve, a lo que sabe cuando cargamos en el PC este monumental homenaje a los cientos de miles de usuarios que disfrutan viendo en televisión el circo del World Rally Car.

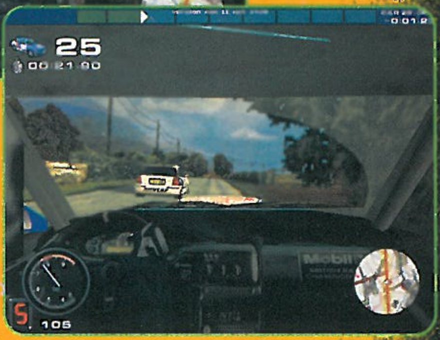
Si decimos que es el mejor, tal vez creáis que nos estamos *pasando*... pero en realidad lo que intentamos proclamar a los cuatro vientos es una verdad como un templo.

Jose Luis









Vista interior

Hablar de las vistas interiores en este tipo de juegos es hacerlo de un factor determinante en la sensación de realismo, ya que hasta ahora este tipo de perspectivas se centraban en la posición del piloto. La aportación al género de «Rally Championship» es una variante mínima de aquella que nos muestra todo el salpicadero y la luneta frontal con el piloto sentado a la izquierda y el copiloto a la derecha. No hay que ser muy lince para saber que esta genial ocurrencia la han sacado de las cámaras que habitualmente se instalan en los coches del campeonato de mundo –acordaros de las imágenes de Carlos Sáinz y aquella pobre oveja que descarrió de un solo golpe–.

Si competís con esta vista en «Rally Championship» será mejor que lo hagáis con un buen casco puesto.



El nivel de detalle gráfico está a la misma altura que el de los movimientos



¿Habéis visto el acantilado y el mar allí abajo? «Rally Championship» empieza a dibujar el escenario muy, muy lejos.



En la noche tendremos que utilizar el poder de la Fuerza. ¡No se ve un pijo!



Hasta los coches pueden llamar por teléfono...



Cada centímetro del mapa ha sido calcado del Campeonato Británico de Rallies.



El buen uso que hagamos de las marchas –y los derrapes– será fundamental.

Puntuación

Rally Championship — **9.2** Sobresaliente

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Europress/Magnetic fields
Precio: Por confirmar
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: obviamente, conquistar el primer puesto en el Campeonato Británico de Rallies.

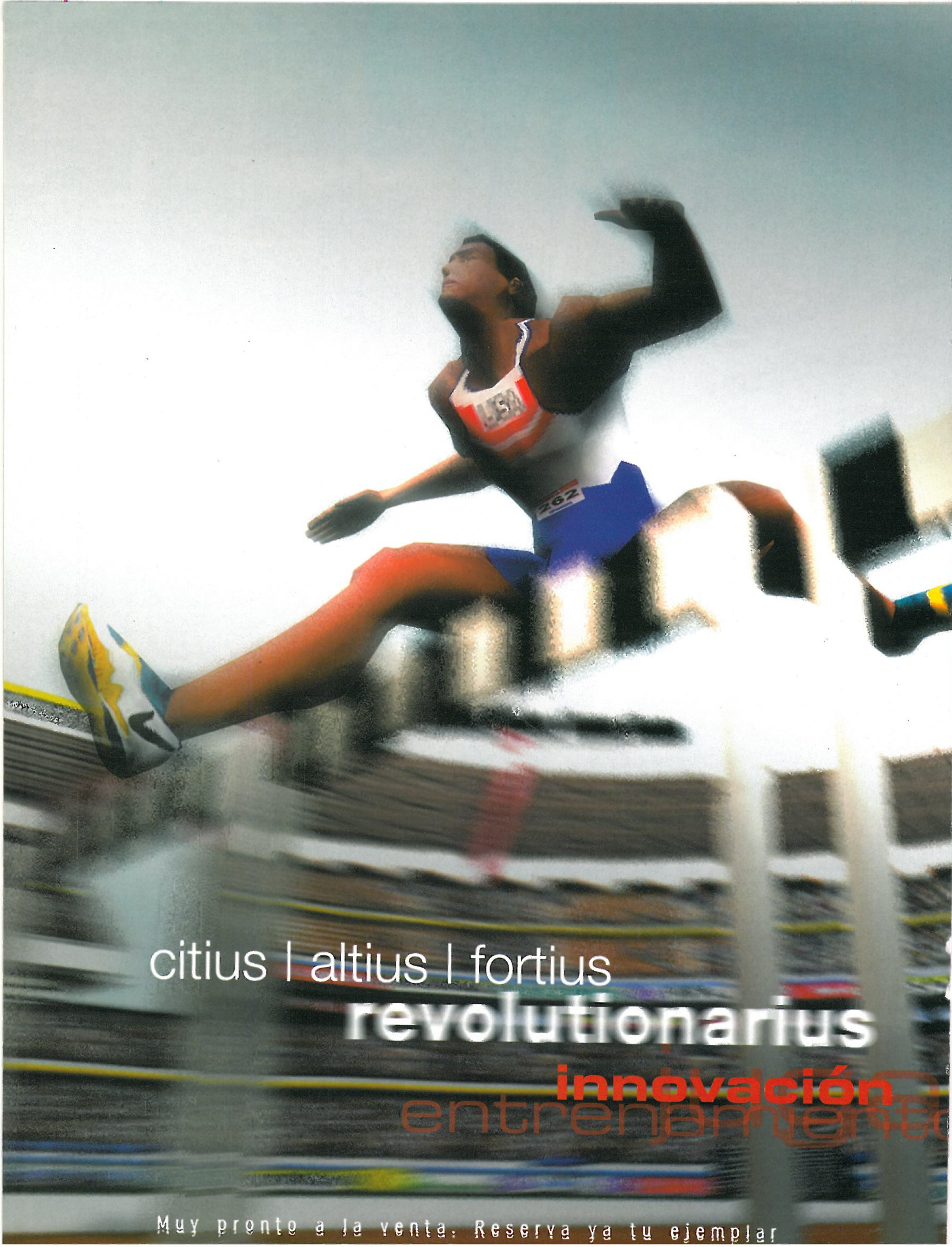
Modo de juego: lo de siempre... frenar, acelerar y estampanarse.

Nº de jugadores:	1
Nº coches:	25
Nº circuitos:	36
Editor circuitos:	No
Conducción:	Real

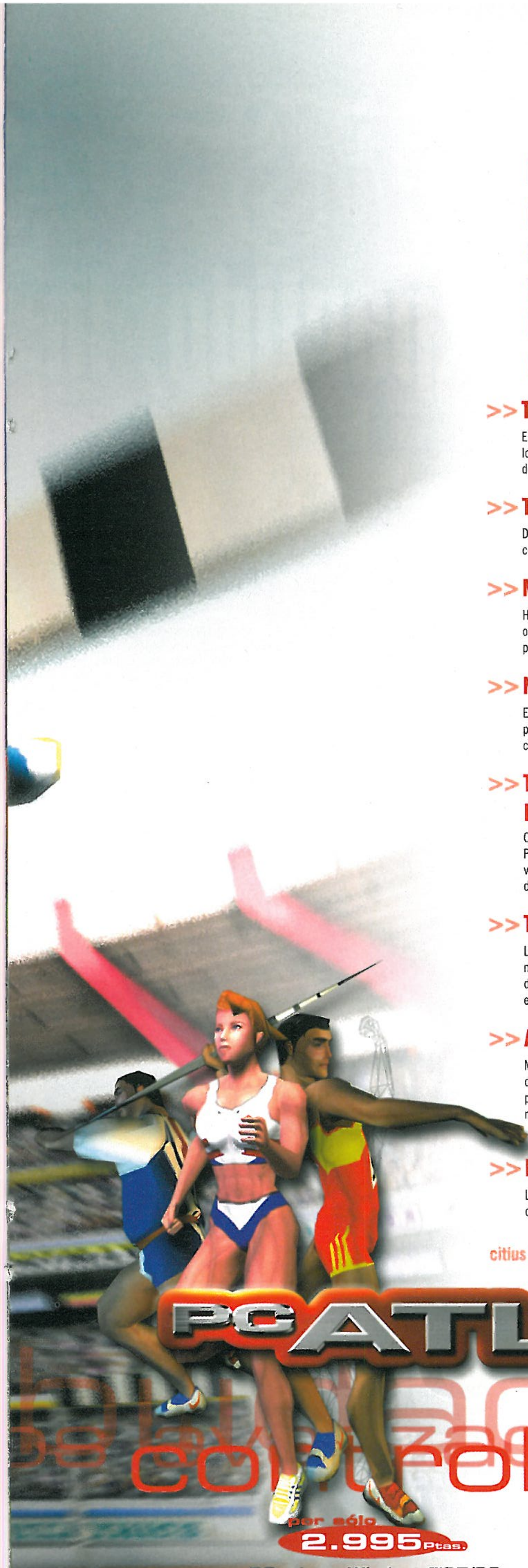
Requisitos mínimos
Pentium 200 MMX
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

- Es tan real –suponemos– como la vida misma.
- Que no regalen un volante...

DIF · SON · GRA · JUG



USA
262
citius | altius | fortius
revolutionarius
innovación
entrenamiento
Muy pronto a la venta. Reserva ya tu ejemplar



Presentamos el primer manager y simulador de atletismo. Una auténtica revolución.



>> TEAM ARCADE

Entra de lleno en el mundo del atletismo participando en los campeonatos más disputados del planeta en busca de la medalla de oro.

>> TRAINING MANAGER

Descubre los secretos de la vida de un atleta profesional con el manager de entrenamiento de PC Atletismo 2000.

>> MODO MULTIJUGADOR

Hasta 8 jugadores en red y 2 jugadores en un mismo ordenador (con la incorporación del nuevo modo de pantalla partida).

>> NUEVO SISTEMA DE CONTROL

El sistema de control MOUSE DRIVEN POWER™ te permitirá controlar todas las características de tu atleta con un simple clic del ratón.

>> TODAS LAS DISCIPLINAS IMAGINABLES

Con un total de 19 disciplinas de atletismo al aire libre, PC Atletismo 2000 se sitúa a la cabeza, y con mucha ventaja, respecto al resto de los simuladores de este deporte.

>> TOTAL FIDELIDAD DEPORTIVA

Los récords mundiales y olímpicos oficiales, los tamaños, medidas, y pesos oficiales, y más de 200 competiciones diferentes dotan a PC Atletismo de una fidelidad hacia este deporte nunca vista antes.

>> ATLETAS MÁS QUE VIVOS

Modelos 3D con más de 1500 polígonos, animación con deformación de mallas, creación de atletas personalizados, posibilidad de competir con atletas masculinos o femeninos, diferencias anatómicas entre lanzadores, velocistas, corredores, ...

>> ENTORNOS MÁS QUE VIVOS

Los entornos tridimensionales del juego están recreados con todo lujo de detalles.

citius | altius | fortius Revolutionarius

PC ATLETISMO 2000

control

por sólo 2.995 Ptas.

PC-cdrom Windows™95/98

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

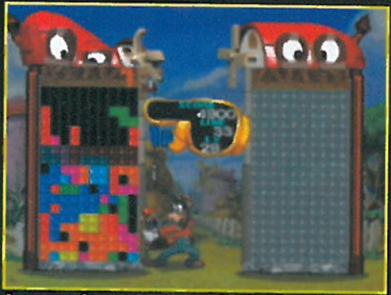
www.dinamic.net

Magical tetris vs

¡¡Este partido, lo

Este mes os traemos a dos invitados de excepción, que utilizan el sagrado nombre de «Tetris» para entretenernos. ¿Pero son los dos alumnos dignos del clásico?...

¿Cuál es más Tetris?



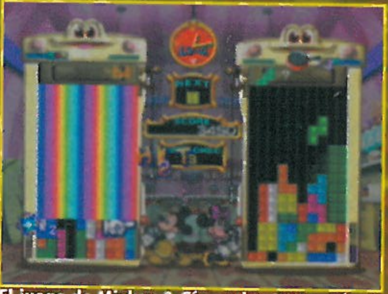
Aunque el concepto sea el mismo, «Magical Tetris» cambia ligeramente a la hora de ponernos a jugar, ya que Capcom ha incluido *combos* y movimientos especiales que varían notablemente el desarrollo de la partida.

Diversión



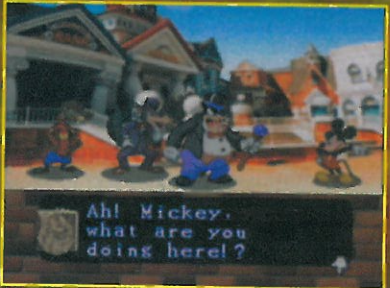
Para un solo jugador, «Magical Tetris» se muestra divertidísimo. Los *combos*, las nuevas fichas y sus animados gráficos nos hacen disfrutar más. El título de Capcom se ha ganado nuestra confianza...

Gráficos



El juego de Mickey & Cía. es bastante más colorista y animado. Además, los personajes Disney aportan mayor alegría a la escena ya que éstas se alejan del monótono caer incesante de fichas.

Vida del juego



Aunque «Magical Tetris» tenga un modo historia, es bastante más corto que «The New Tetris» ya que cuenta con menos escenarios. Aún así, un «Tetris» es un «Tetris» y la diversión está garantizada de por vida.

Empate
Pierde
Gana

Dificultad



«Magical Tetris» es mucho más difícil por culpa de las nuevas fichas incluidas. El proceso de adaptación a las nuevas formas necesita de un tiempo. Por lo demás, en velocidad y *agobio* es idéntico a «The New Tetris».

Fichas



«Magical Tetris» es bastante más original que «The New Tetris» en lo que al apartado de fichas se refiere. Capcom ha creado modelos nuevos que nos harán la vida imposible. Algunas están bien, pero otras...

Modos de juego



Los modos de juego de «Magical Tetris» no son precisamente variados aunque sí son bastante más numerosos que los de «The New Tetris». Este amplio catálogo favorece a la diversión y competición.

Estos dos títulos para Nintendo 64 son todo un cúmulo de *pique* y diversión. Por eso, lo hemos tenido *crudo* a la hora de enfrentarlos porque hemos encontrado en ambos suficientes *pros* y *contras* como para considerarlos, en sus respectivas parcelas, opciones válidas de juego. Nos explicamos...

Si queremos diversión para un solo jugador, «Magical Tetris» se lleva el primer premio gracias al modo historia donde tendremos que luchar contra otros personajes.

Si por el contrario, somos más de familia, «The New Tetris» ha de ser nuestra elección: el excelente modo para cuatro

s. The New Tetris

vamos a cuadrar!!



Dificultad

El desarrollo de «The New Tetris» es rápido y puede llegar a resultar agobiante en muchos momentos. Sin embargo, la posibilidad de reservarnos las fichas durante la partida le confieren cierto aire de sencillez.



Fichas

«The New Tetris» tiene una nueva opción de reservar fichas. Así, podremos permutarlas con las que caen, seleccionando la que necesitemos según los huecos que tengamos en pantalla.



Modos de juego

«The New Tetris» es muy limitado en cuestión de modos de juego. «Magical Tetris» le supera ampliamente aunque la diferencia es apenas imperceptible. El cartucho de Nintendo pierde este asalto.



¿Cuál es más Tetris?

«The New Tetris» se parece más al juego que todos conocimos. No existen *combos*, ni movimientos especiales que puedan cambiar la dinámica habitual de colocar y colocar hasta completar líneas...



Diversión

Hay que reconocer que «Magical Tetris» es el más divertido para un sólo jugador. Sin embargo, «The New Tetris» dispone de un modo multijugador en el que pueden competir hasta cuatro *tetrisnómanos* a la vez.



Gráficos

Aunque no están mal, los gráficos de «The New Tetris» son bastante más sosos y apagados. Aunque algunos escenarios son dignos de mención por su belleza, en general, visualmente *dice* mucho menos.



Vida de juego

Aunque tenga pocos modos de competición, «The New Tetris» es muy, muy largo, ya que para cambiar de escenario necesitamos cubrir una cantidad de líneas que se nos antoja imposible, ¡2.500 para pasar de nivel!

jugadores supera con creces el *versus* de «Magical Tetris», aunque termina siendo muy simple y monótono. Como veis, cada uno tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. El cartucho de Capcom nos ha enganchado por sus personajes Disney, por los *combos* y por el colorido y animaciones de sus gráficos. En cambio, «The New Tetris» nos ha convencido por su enorme parecido con el original y una revolucionaria posibilidad de reservarnos las fichas. Si nos pedís que nos mojemos, tenemos que hacerlo en favor de «Magical Tetris»: nos divirtió un poquitín más... pero hizo falta la *foto finish*.

Nacho

Juegos

Dinero fácil

Estoy en una misión del «Command & Conquer» que no puedo pasar, ya que me quedo sin dinero y me matan los del NOD. Por favor, ¿me podríais decir algún truco de dinero y algo más si podéis?

Anónimo (Guipuzcoa)

Para el «Command & Conquer» tenemos un buen truco que te dará dinero fácil –aunque te cueste algo de tiempo realizarlo–: compra un silo de Tiberian y cuando esté medio lleno véndelo y obtendrás sustanciosas ganancias. Hazlo una y otra vez.
Pero si este truco te parece un poco lento te damos otro: vende cualquier construcción que disponga de armas (torretas, etc.), selecciona rápidamente el edificio y pulsa "s" para detener la venta. La edificación seguirá donde estaba, pero los soldados la habrán abandonado ya. Estos soldados pueden ser vendidos. De esta forma dispondrás de un infinito flujo de dinero.

A tiros con «Duke Nukem 64»

Me gustan los juego de Duke y tengo el «Duke Nukem 64». ¿Podríais darme algún truco para terminarlo?

Jesús Gómez (Cantabria)

Por supuesto que te vamos a ayudar, para eso estamos... Bien, si quieres sacar el menú de trucos en la pantalla de título pulsa Izquierda, Izquierda, L, L, Derecha, Derecha, Izquierda e Izquierda. Para conseguir todos los *item* en la pantalla de título pulsa R, C-Derecho, Derecha, L, C-Izquierdo, Izquierda, C-Derecho y Derecha. Para ser invencible primero mete el código del menú de trucos que te hemos dado. Luego, en la pantalla de título pulsa "R" siete veces y luego izquierda en el PAD DIGITAL.
Si con estas ayudas no te lo terminas, vuelve a escribirnos...

Una de Dragones

Tengo un problema con el «Quake» para PC: al llegar a una especie de dragón de fuego que sale desde un charco de lava no lo puedo matar. ¿Cómo puedo hacerlo?, y ya que estamos ¿Por qué no me dais un par de trucos para este juego?

David Arencibia (Tenerife)

Te daremos todo lo que nos pidas. En primer lugar, para pasar el dragón debes subir por las escaleras hasta el último piso. Una vez allí pisa la plataforma y verás cómo baja un trozo de metal, haz lo mismo en el otro lado y electrocutarás a ese molesto dragón.

Introduce el código QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ hasta que te diga que el *password* es incorrecto, luego ve a la pantalla de opciones y, en la parte superior, verás la palabra "DEBUG". Con este truco conseguirás ser invencible, poseer todas las armas o elegir nivel.

Detective en Apuros

Quisiera que me saquéis de un frustrante atasco. Se trata de «El Caso de la Rosa Tatuada», del gran detective Sherlock Holmes. Llegando casi al final del juego –al menos eso creo yo–, se encuentra el detective en una taverna de dudosa reputación en la que tiene que encontrar al asesino. El problema es que el camarero de la barra no me deja pasar si no le digo la contraseña adecuada que... desconozco. Ya he pulsado tantas palabras que tengo el teclado desgastado.

Honorio Silla Martínez (Madrid)

Tu problema tiene fácil solución: tras hablar con el loro –que te confesará la clave o contraseña–, debes enseñarle la caja de cerillas al camarero y pagarle, después empieza a hablar con él hasta que le susurres la frase "vas al este". En ese momento podrás pasar la cortina, donde te espera el malvado asesino con cara de muy pocos amigos... ¿Esto soluciona tu problema?

«Rayman» es pan comido

En el juego «Rayman» no puedo pasar la fase *Pencil Petathalon*: ¿me podéis dar la contraseña del siguiente nivel? ¿Me podéis dar algún truco?

Vanesa Hierro (Sevilla)



Te podemos dar todo lo que nos pidas, aunque en tu requerimiento escrito te has olvidado de ponernos para qué sistema quieres los *passwords*. Te vamos a dar los de PlayStation...

–Band Land, Allegro Prest
!GNSZ36N9X
–Blue Mountain, Twilight Gulch
PJNJF!Q29P
–Blue Mountain, The Hard Rocks
Z?WOZ3QTFP
–Picture City, Pencil Pentathalon
Z8N8P36D6P
–Picture City, Space Mama's Crater
Z8WOZ5QNOZ
–The Cave of Skops, Crystal Palace
VPN8P!646Z
–The Cave of Skops, Eat at Joe's
P1NO7!6NSZ
–Mr Skops' Stalactities
FGN83562SZ
–Candy Chateau
FJSJ!C62OP

Para obtener muchas vidas *extras* introduce el código XNB9FM!Z2?

Jugando con los mejores

Soy un fanático de los juego de fútbol para PlayStation. Os escribo para que me déis, si puede ser, trucos para el «International SuperStar Soccer 98» –que para mí le pega mil patadas en jugabilidad a todos los demás juegos de fútbol–. También quería saber otra cosa sobre el «FIFA 2000»: me han dicho que van pasando los años, me explico, si ganas la liga o quedas entre los cuatro primeros vas a la Champions League, ¿es verdad?

Juan Gómez (Valencia)



Hola Juan, respecto a tu pregunta sobre «FIFA 2000» no hemos podido confirmar todavía que eso sea realmente así. Sobre el «International SuperStar Soccer 98», te vamos a dar un truco que no tiene desperdicio: para jugar con los mejores futbolistas de todos los tiempos en un mismo equipo –como pueden ser Pelé, Cruyff, Maradona, etc.–, debes presionar en la pantalla principal dos veces arriba, otras dos abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo y x. Si lo haces correctamente escucharás los aplausos del público. Una vez en el menú para elegir equipo en el modo exibición plusa L1 + R1 y podrás jugar con este sensacional equipo. Este truco sólo te servirá en el modo exhibición.

Age of Empires

Me gustan mucho las aventuras gráficas y tengo problemas con el «Age of Empires». A ver si vosotros me podéis echar una mano y ayudarme. Tengo la versión PC.

Alberto Cacho (Zaragoza)

Si te gustan las aventuras gráficas... ¿qué haces jugando con «Age of Empires» que es un título de estrategia total? Bromas aparte, te recordamos que el pasado mes publicamos un especial con numerosos códigos para este juego y su *pack* de expansión «The Rise of Rome». A pesar de haberte quedado rezagado en tus peticiones, te vamos a dar unos pequeños códigos:

- MEDUSA: los aldeanos se convierten en medusas. Cuando mueren, se convierten en caballeros oscuros. Si les vuelven a matar, se convierten en catapultas pesadas.
- DIEDIEDIE: mueres.
- RESIGN: renuncias.



- REVEAL MAP: muestra todo el mapa.
- PEPPERONI PIZZA: te da 1000 puntos de comida.
- COINAGE: te da 1000 unidades de oro.
- WOODSTOCK: te suma 1000 puntos de madera para construir.
- QUARRY: te da 1000 de piedras.
- NO FOG: la niebla de guerra desaparece.
- HARI KARI: suicidio (espectacular).
- PHOTON MAN: te da un tío con láser.
- GAIA: ganas el control de los animales (pero pierdes el de los humanos).
- FLYING DUTCHMAN: los *juggernaughts* se convierten en alemanes voladores (¿?).
- STEROIDS: contrucciones instantáneas.
- HOME RUN: pasas al siguiente escenario.
- KILLX: donde "X" es el jugador (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 u 8).
- BIGDADDY: te da un coche *muy cachondo* con un lanzamisiles.
- BIG BERTHA: las catapultas pesadas llegan más lejos y hacen más daño.
- ICBM: las ballestas ganan 100 de alcance.
- HOYOHOYO: los sacerdotes son más rápidos y ganan 600 puntos de daño.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía.

Sumario



Playstation



Gameboy color



Nintendo 64



PC CD-ROM



Dreamcast

Especial

IMPORTANTE:
La solución al juego de FOX Interactive es válida tanto para la versión PC como PlayStation.



Especial «Expediente X» PC y Playstation

La Verdad está aquí dentro



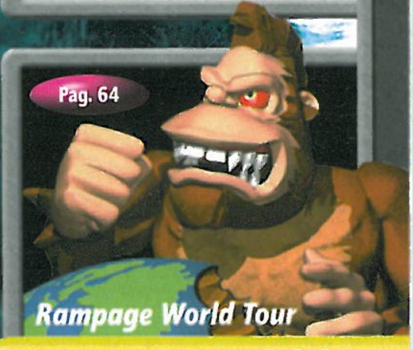
Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.
Bases en la página 98.



Pag. 69

¡Estrenamos sección Dreamcast!



Pag. 64

Los monstruos alpinistas



Pag. 67

No hay enemigo pequeño



Pag. 62

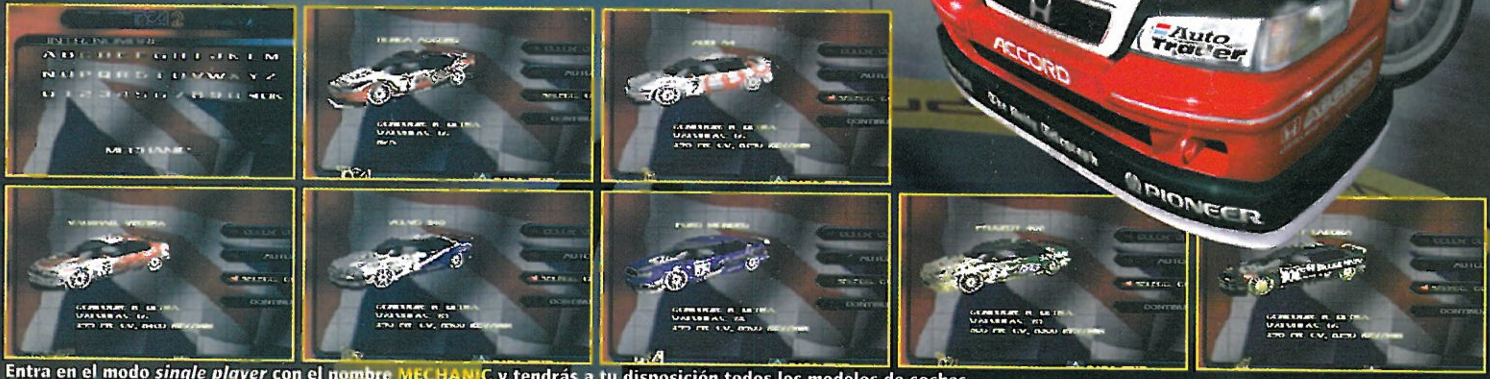
El primo del lagarto Juancho

Toca 2



El juego de Codemasters no provocó las mismas reacciones de asombro que la primera entrega, pero sigue siendo un título sobresaliente. Ahora podréis disfrutar a tope con él...

Todos los coches



Entra en el modo *single player* con el nombre MECHANIC y tendrás a tu disposición todos los modelos de coches.

Todos los circuitos



Podrás disfrutar de todos los circuitos si entras en el modo *single player* con el nombre BIGLEY.

Daños más rápidos



Si entras con el nombre DUBBED en el modo *single player* verás cómo los coches de la carrera se dañan más rápidamente.

Circuitos a gran altura



Para acceder a estos circuitos de diseño desconcertante y varios niveles de altura, sólo tienes que entrar con el nombre ELASTIC.

Colisiones fuertes



Si eres un jugador duro y te gustan las emociones fuertes, entra en el modo *single* con el nombre BCASTLE y verás de lo que eres capaz.

Baja gravedad



Entrando con el nombre LUNAR en el modo *single player* sentirás lo mismo que Amstrong y Aldridge cuando pasearon por la luna con su Jeep espacial...

Coche visible salvo neumáticos



Para que tu coche se vuelva invisible –excepto las ruedas– teclea JUSTFEET en el modo *single player*.

Modo turbo



Para obtener un poderoso turbo debes entrar en el modo *single player* con el nombre de FASTBOY.

Forsaken

Acclaim puso los puntos sobre las *íes* cuando decidió programar este matamarcianos futurista con altas dosis de violencia. Hasta los más duros pueden ser vencidos...

Menú de trucos







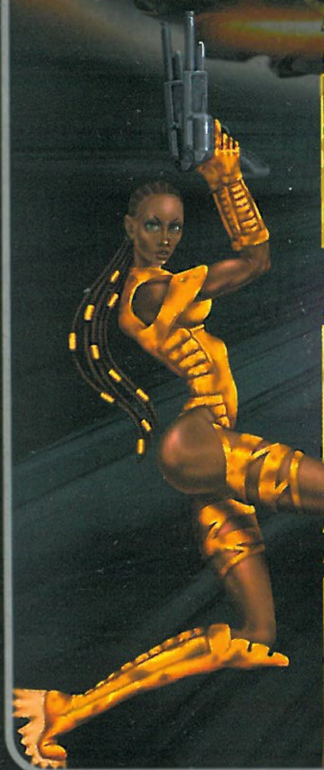
Para activar el menú de trucos sólo tienes que colocarte sobre el botón "Opciones" y hacer la siguiente combinación: Izquierda, Derecha, Izquierda y de nuevo Derecha. Ahora entra y verás nuevas opciones que te proporcionarán desde inmunidad hasta armas ilimitadas o selección de nivel.

Volcán



Metro abandonado





Estación de energía nuclear



energía geotérmica



Bóveda del banco general



Nave prisión



Base asteroide



Biosfera



Unidad de descontaminación



Nave volcada



Estación espacial orbital



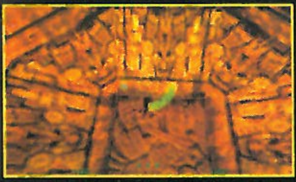
Base militar



Templo



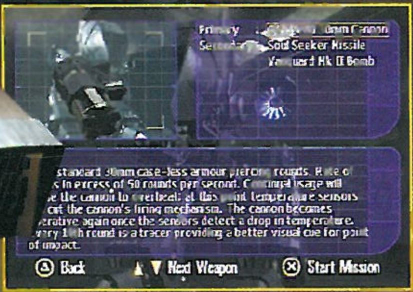
Templo ancestral

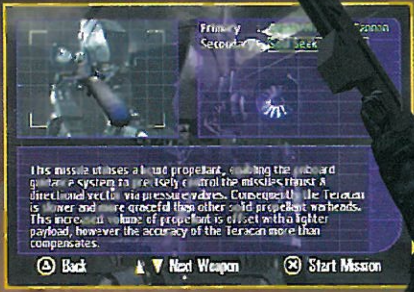


G-Police 2



Munición ilimitada











Para obtener munición ilimitada al comenzar el juego, presiona L1+L2+R1+R2+Círculo en la pantalla de armamento. Ahora no hay quién te pare...

Future Cop L.A.P.D.



"Despacito y con buena letra", debe ser la frase preferida de este sencillo, pero efectivo, arcade 3D de Electronic Arts.

Invencibilidad



Haz una pausa y selecciona la opción "Sound FX Volume". Entonces presiona Círculo, Círculo, Select, Select, Círculo, Select, X y Cuadrado.

Nivel 2



La segunda fase, llamada Zuma Beach estará accesible introduciendo el password TAFRGYBLRR

Nivel 3



La Brea Tar Pits funciona con el password CRGRGYBLRY

Nivel 4



Venice Beach: utiliza el password FUMRGYBLRL

Nivel 5



Con SICUGYBLLl entraremos en Hell's Gate Prison.

Nivel 6



Studio City no estará tan lejos con TAFUGYBLLR

Nivel 7



A LAX Spaceport se llega con CRGUGYBLLY

Nivel 8



Lo que queda de Long Beach se encuentra en el password FUMUGYBLLL

Nivel 9



Griffith Park aparece con SIFYGYBISR

Croc 2

La continuación del arcade de plataformas más parecido a «Super Mario 64» que existe en PlayStation mantiene las premisas de calidad que tanta fama le reportaron.

Cheat mode



Mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda y Círculo en la pantalla de título. A continuación –durante el juego– mantén L2 pulsado y presiona R2 y Start para acceder al menú de trucos.

Vidas infinitas



Para conseguir ser invencible –gracias a las vidas infinitas–, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Triángulo y Abajo en la pantalla de título.



Cristales infinitos



Mantén pulsado L1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Abajo, Izquierda y Derecha en la pantalla de título. A continuación mantén pulsado R2 y presiona Cuadrado durante el juego para añadir cien cristales más.

Men in Black

Introduce los siguientes códigos para acceder a los distintos niveles:

Manhattan

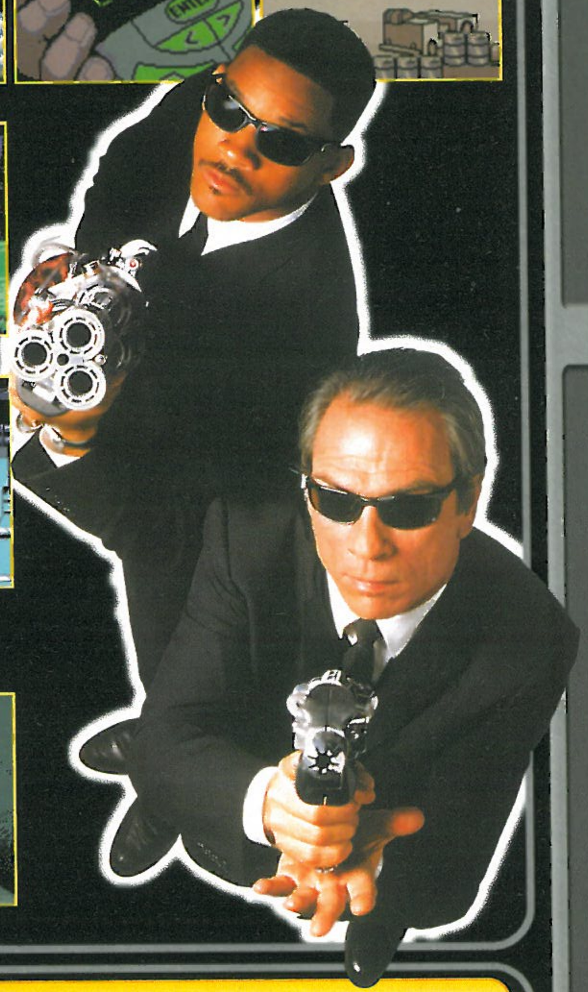


Sewer system

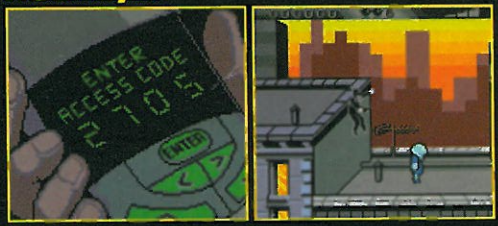


Aerodome





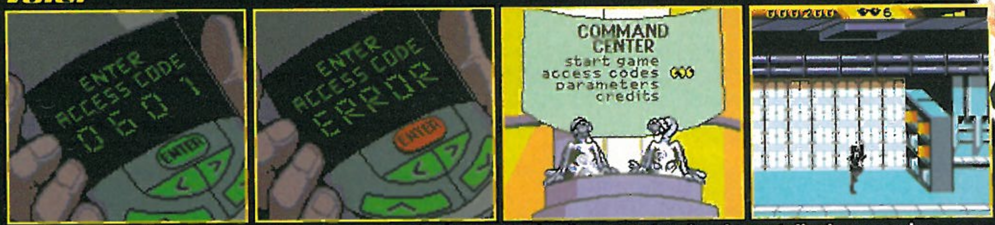
Rooftops



Woods

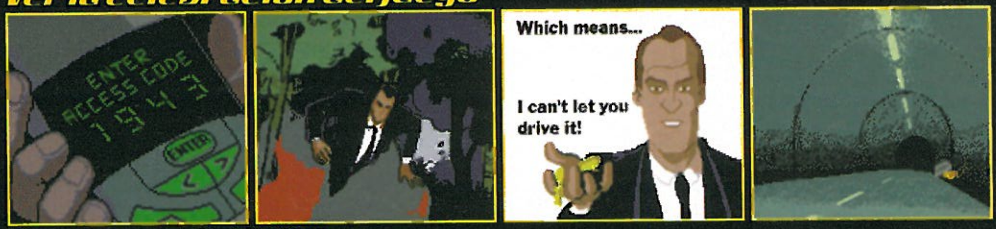


Volar



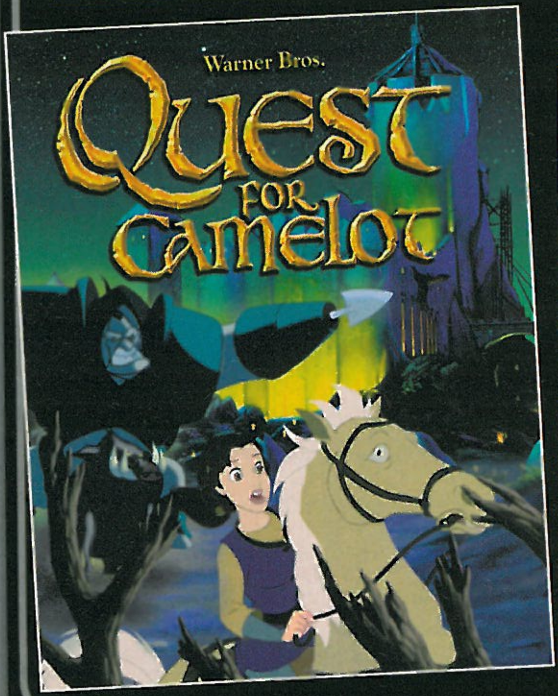
Entra con el nombre 0601 y aparecerá un mensaje de error. Pulsa Start y volverás a la pantalla de comandos.
Comienza una partida. Mientras juegas presiona Select + Arriba para volar.
Cuando estés en el aire, pulsa izquierda o derecha para moverte y abajo o select para volver al suelo.

Ver la celebración del juego



Entra en el juego con el nombre 1943

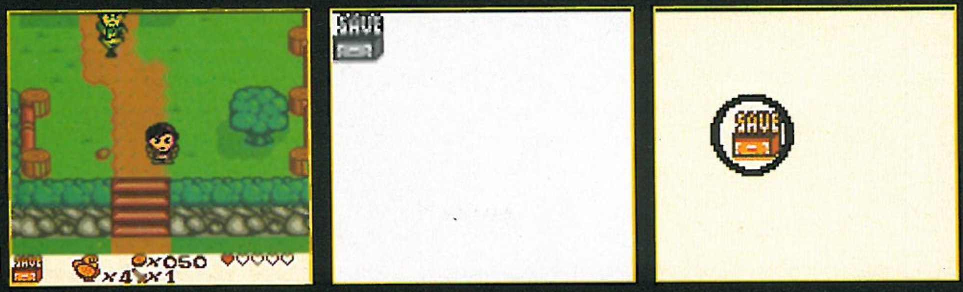
Quest for Camelot



Vida gratis



Tienes que conseguir 30 piedras para que funcione. Cuando sólo tengas un corazón y estés cerca de un punto para salvar, hazlo y *resetea* el juego. Vuelve a cargar la partida: comenzarás con todos los corazones repletos.





World Driver Championship



Buenos trucos para uno de los juegos de coches de la temporada. Algo así como el «Ridge Racer» de Nintendo 64...

Cambiar de color a los coches



Mientras seleccionas tu coche, podrás variar el color pulsando el botón Z.

coches rosas



Si quieres sentirte como la Pantera Rosa, introduce tu nombre como "IGN64".

Modo espejo



Para correr en modo *invertido* un circuito cualquiera del cartucho, pulsa Z a la hora de seleccionarlo.

Todos los coches GT2



Para obtener todos los coches del modo GT2, introduce en la pantalla de selección de equipo la siguiente combinación Z, Derecha, Z [tres veces], B, C-Abajo, A, Derecha y Start.



Rampage Universal Tour



Introduce estos Passwords en el menú Principal para poder jugar con los siguientes personajes:

Jugar como Ralph



Introduce el *password* LVPVS.

Jugar como Lizzie



Introduce el *password* S4VRS.

Jugar como George



Introduce el *password* SM14N.

Jugar como Myukus



Introduce el *password* N0T3T.



Jugar como Myukus morado



Introduce el *password* B1G4L.

Jugar como Myukus negro



Introduce el *password* SRY3D.

Menu de trucos



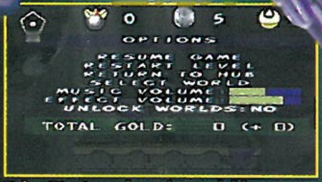
Con este menú podemos modificar todas las características del juego: BVGGY.

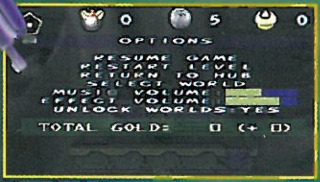


Lode Runner 3D

Este extraño cartucho, a medio camino entre el arcade y los puzzles, tiene una ristra de buenos trucos que nos harán pasar las fases con una facilidad pasmosa...

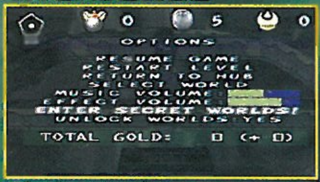
Seleccionar nivel





Pulsa Start en el comienzo del juego, mantén pulsado Z y pulsa R, B, A, B, A, C-Arriba, C-Abajo, C- Izquierda, C- Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C- Izquierda y C-Derecha. Aprarecera *unlock world* en la pantalla y podrás elegir cualquier nivel.

Nivel Bonus





Pulsa Start para hacer una pausa en el juego, a continuación mantén pulsado Z y pulsa C-Abajo, L, R, L, R, L, R, L, R y L. Aparecerá resaltada una opción llamada *enter secret worlds*. Todo tuyo...



Top Gear Overdrive

Las carreras se este Top Gear no volverán a ser iguales con los nuevos vehículos.

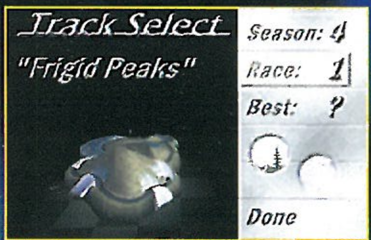
Alterar los créditos



Para ver los créditos de vencedor pulsa Z sobre las siguientes opciones en el menú principal: Setup, Setup, Championship y Versus.

Cuarta sesión







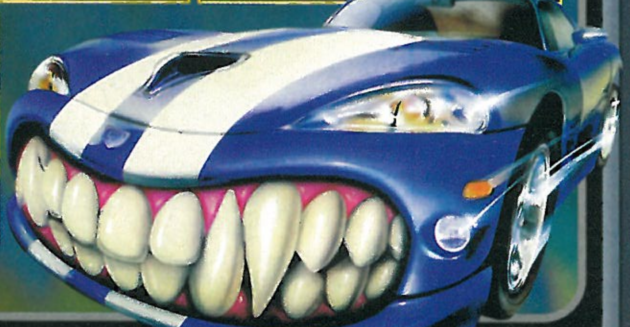
Para poder competir en esta sesión pulsa Z sobre las siguientes opciones en el menú principal: Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup y Championship.

Todos los coches





Usa el mando analógico para realizar los siguientes trucos dentro del menú principal y en el siguiente orden: pulsa Z sobre las siguientes opciones Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championship, Championship, Championship y Versus. Podrás elegir hasta un coche salchicha y todo...

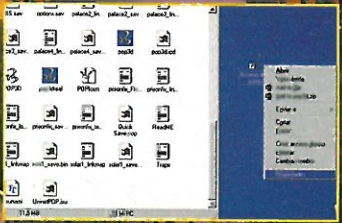


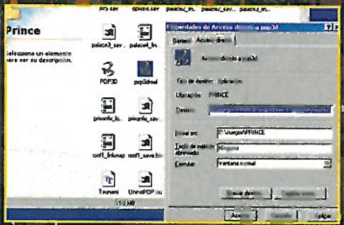
Prince of Persia 3D



Una de las obras cumbre del videojuego retornan enpaquetadas con un lacito y una tercera dimensión digna de ser jugada...

Selección de nivel







Para comenzar el juego en cualquier nivel que desees, crea un acceso directo a **POP3D.EXE**, pulsa con el botón derecho sobre el icono y elige propiedades en el menú desplegable. Añade los siguientes comandos al final de la línea de destino que aparece por defecto:

Nivel 1

geometry\rooms\prisonfix"

Nivel 2

geometry\rooms\ivorytwr"

Nivel 3

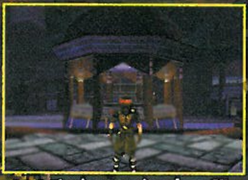
geometry\rooms\cistern"

Nivel 4

geometry\rooms\palace2"

Nivel 5

geometry\rooms\palace3"

Nivel 6

geometry\rooms\palace4"

Nivel 7

geometry\rooms\roof1"

Nivel 8

geometry\rooms\cityanddocks"

Nivel 9

geometry\rooms\dirig1a"

Nivel 10

geometry\rooms\dirig1b"

Nivel 11

geometry\rooms\dirig2"

Nivel 12

geometry\rooms\dirigfinale"

Nivel 13

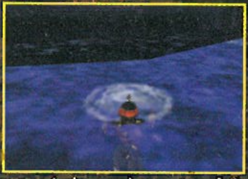
geometry\rooms\ruins"

Nivel 14

geometry\rooms\cliffs"

Nivel 15

geometry\rooms\solar1"

Nivel 16

geometry\rooms\moontemple"

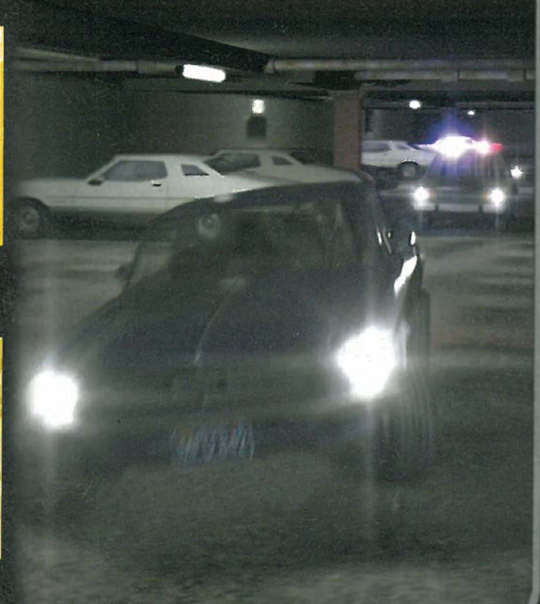
Nivel 17

geometry\rooms\finale"

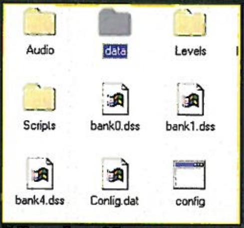


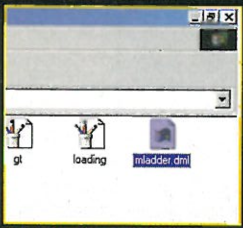
Driver

Si ves como algo imposible completar el entrenamiento que da paso a las misiones, sigue los pasos que te explicamos a continuación.



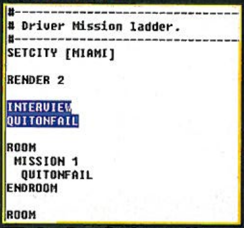
Paso 1

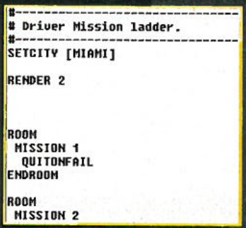




Edita el archivo **DRIVER\DATA\MLADDER.DML** en Notepad o en cualquier otro procesador de textos.

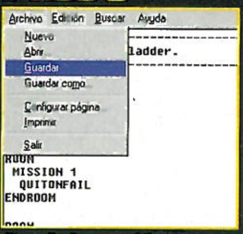
Paso 2





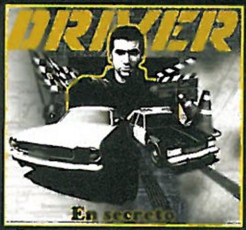
Elimina las siguientes líneas: **INTERVIEW y QUITONFAIL**

Paso 3



Guarda los cambios y ejecuta el juego.

Paso 4







Ahora accederás directamente al modo misión sin tener que pasar por el molesto garaje de entrenamiento que tantos problemas te da...

Re-Volt



Introduce uno de los siguientes nombres en la pantalla de selección para activar los siguientes trucos:

Circuitos



Para correr en todos los circuitos del juego entra con el nombre TRACKER.

Toy world 1



Ghost town



Toy world 2



Toytanic 1



Museum 1



Supermarket 1



Ghost town 2



Toytanic 2



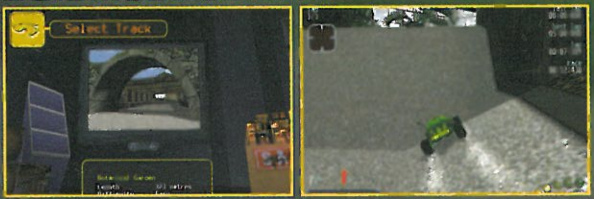
Supermarket 2



Museum 2



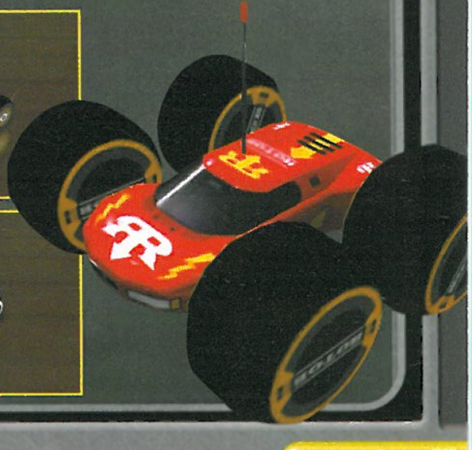
Botanical Garden



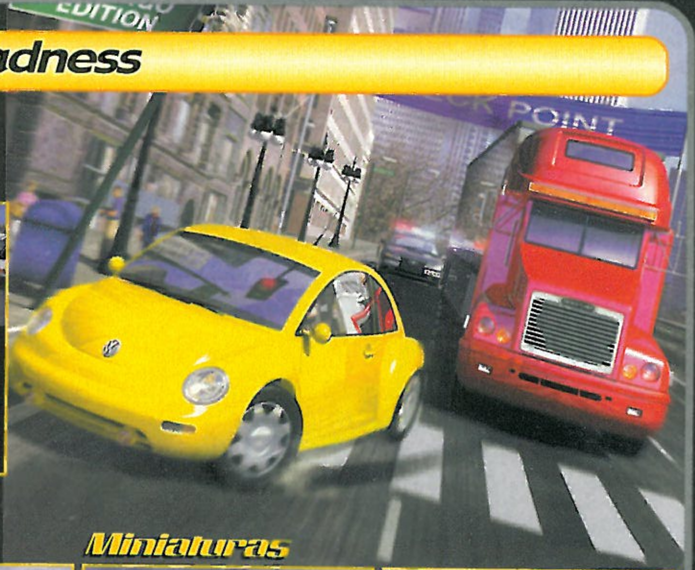
Todos los coches

Si utilizas como nombre CARNIVAL podrás elegir entre todos los coches disponibles.



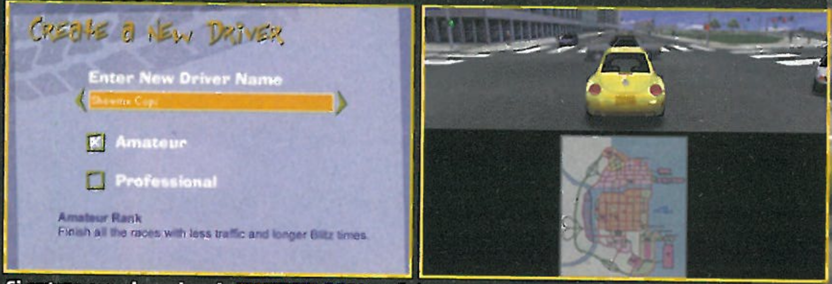


Midtown Madness



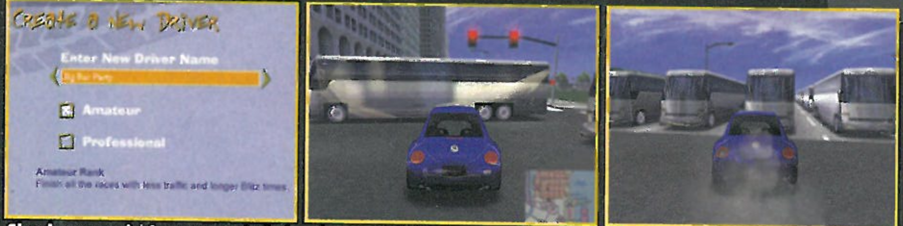
En la pantalla de selección de jugador entra con los siguientes nombres.

Localiza a la policía



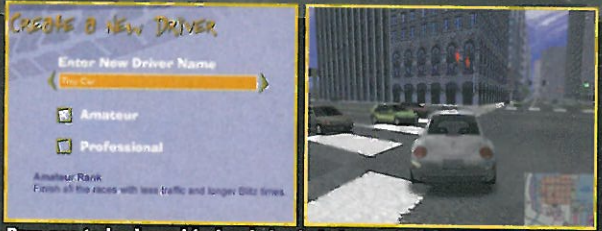
Si entras con el nombre de SHOWME COPS podrás ver en el mapa de la ciudad dónde se encuentran situados los coches patrulla.

Turismos fuera



Si quieres conducir por una ciudad en la que el único turismo visible sea el tuyo y el resto de los obstáculos sean autobuses, entra con el nombre BIG BUS PARTY.

Miniaturas



Para que todos los vehículos de la ciudad –excepto el tuyo– parezcan de miniatura, comienza la partida con el nombre TINY CAR.

El mundo al revés



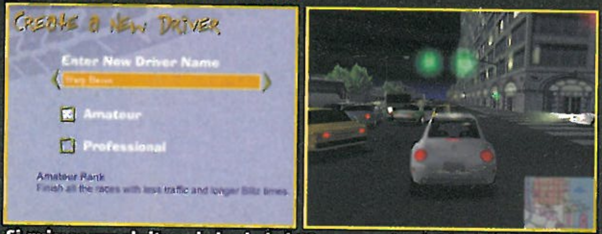
Para conducir por una ciudad en la que los coches circulan *marcha atrás*, introduce AMIZDA EOJ.

Conduce por el aeropuerto



Transforma las calles de la ciudad en un aeropuerto urbano improvisado con el nombre JET PLANES.

Acelera el ritmo



Si quieres ver el ritmo de la ciudad 10 veces más rápido de lo habitual, teclea el nombre de WARP ELEVEN.

Más códigos



Durante el juego pulsa las teclas CTRL.-ALT-SHIFT-F7 al mismo tiempo. Verás un cuadro de diálogo. Teclea estos códigos:

Invencibilidad



/NODAMAGE. Con esta clave podrás embestir a los coches que circulan a tu alrededor sin sufrir el menor daño.

El puente elevadizo



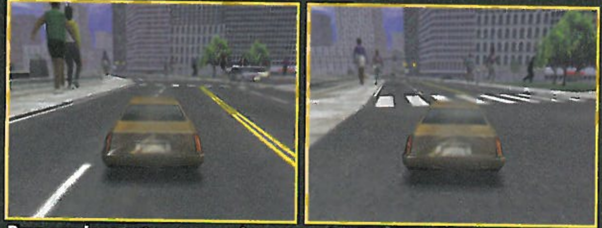
Con /BRIDGE como clave verás cómo los puentes suben y bajan a gran velocidad.

Ovnis en la gran ciudad



Para cambiar los aviones que aparecen en el juego por ovnis teclea /UFO.

Peatones gigantes



Para que los peatones sean de un tamaño descomunal, introduce /BIG en el cuadro de diálogo.

Peatones diminutos



Si quieres ver a los peatones del tamaño de hormigas teclea /TINY.

Poca gravedad



Para reducir la gravedad a la mitad sólo debes introducir /GRAV.

Incoming



Este matamarcianos de toda la vida, que se ha visto mejorado por las 3D habituales, tiene algunos trucos ocultos...

Activar trucos



En el menú principal realiza la siguiente combinación: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha e Y. Entonces aparecerá el menú de trucos donde podrás activar características como la invulnerabilidad o vidas infinitas.

Misión 2



En este mismo menú podrás elegir el nivel.

Misión 3



Misión 4



Misión 5



Misión 6



Misión 7



Misión 8



Misión 9



Misión 10



Sega Rally 2 Championship

Es uno de los grandes juegos de la temporada y una buena noticia para Dreamcast porque un estreno así no lo tiene cualquiera. A pesar de todo, os traemos un par de opciones secretas...

Circuito Bonus en Riviera



Selecciona el modo Arcade, Práctica o Championship y elige el circuito Riviera. Corre normalmente y justo en la última curva antes de la recta final verás dos conos a tu izquierda: derríbalos y circula en sentido contrario. A la derecha verás la entrada al circuito *bonus*.

Color de coches alternativo





Presiona L a la vez que elijas uno de estos tres coches.



Eres el agente Josua Craig Willmore, un agente del F.B.I que se verá envuelto en un escabroso asunto...

Oficina del F.B.I.



Seattle, 2 Abril de1996. La primera persona a la que te encontrarás será el agente Cook.



Salúdale amistosamente y ve hacia tu despacho, situado a la izquierda.



Una vez dentro sonará el teléfono.



En el despacho te encontrarás con tu jefe y... Skiner.



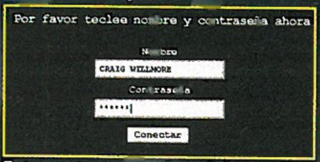
Pregúntales todo acerca del caso y espera órdenes. A continuación vuelve a tu despacho.



Coge tu pistola, tu identificación y tu PDA que están en el cajón de tu escritorio.



Mira la contraseña en el tablón de anuncios que tienes en la habitación.



Entra en tu correo electrónico utilizando **Shiloh** como contraseña y **Craig Willmore** como nombre.



Coge todos tus informes y llévaselos a Cook. Ve hacia la salida (tendrás que ir con Skiner a Everet) y una vez allí elige como destino Comity Inn.

Comity Inn



2 de Abril de 1996. Dirígete a la chica del mostrador y enséñale tu identificación.



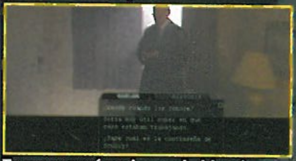
Pregúntale todo sobre los dos agentes y pídele ver las habitaciones que ocuparon.



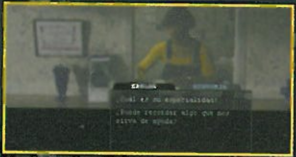
Una vez dentro de las habitaciones, regístrarlas.



Cuando hayas terminado, ve a hablar con Skiner.



Te aparecerá un icono de idea (en realidad se trata de un teléfono): haz clic sobre él.



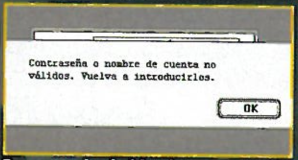
Vuelve a la oficina y pregunta de nuevo a la chica acerca de la factura de teléfono.



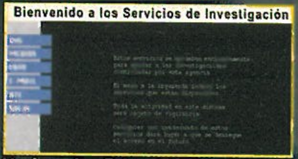
Ella te dará un extracto de la factura. Intenta llamar a los números que marcaron Mulder y Scully...



... pero no recibirás una respuesta satisfactoria.



Regresa a las habitaciones y recoge el portátil, pregúntale a skiner la contraseña.



Vuelve a la oficina del F.B.I y busca en tu ordenador información sobre los teléfonos.



Usa como opciones de búsqueda los parámetros **teléfono** y **ciudadano**.



Uno de ellos te dará una dirección. Ve a la sala de reuniones



Coge unos prismáticos, la cámara fotográfica, una ganzúa y un dispositivo de visión nocturna del armario de acceso restringido al personal autorizado.



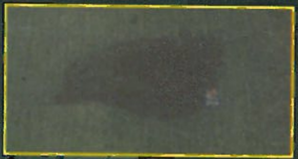
Abandona la oficina y dirígete a una bodega portuaria en Seattle.



Bodega portuaria



Seattle, 2 de Abril de 1996. Una vez en la bodega abre el candado con la ganzúa, registra la bodega, utiliza el *kit* de evidencias para recoger muestras.



Cerca de los barriles...



... recoge una muestra de sangre del suelo.



En el pilar que hay a la derecha de la sangre encontrarás una bala incrustada.



Gira a la derecha, da un paso al frente y vuelve a girar a la derecha, mira hacia abajo y verás unas cajas de madera.



Para abrirlas debes ir a la oficina donde se encuentra Skiner. Una vez allí sube las escaleras y arriba encontrarás una palanqueta. Ahora puedes abrirla.



Verás la colilla de un cigarrillo. En el almacén encontrarás un pasillo que te conducirá hacia una puerta que da al muelle.



Allí verás un pescador: ve y habla con él.



Regresa y habla con Skiner.



Cuando estéis abandonando el lugar notaréis la presencia de un Sedán negro.

Laboratorio del crimen


Coge tu cámara de fotos...


y saca una instantánea de la matrícula.



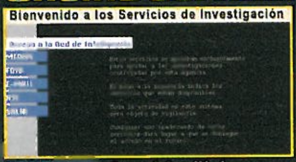
Una vez hecho esto, dirígete al laboratorio del crimen.


Seattle, 2 de Abril de 1996. Habla con el encargado de laboratorio John Amis.


Dale las pruebas que has encontrado.

Oficina del F.B.I


Escucha con atención los comentarios que te hará John acerca de las pruebas.



Ve a tu despacho y deja allí el ordenador de Scully. Dirígete al tuyo y busca información sobre...



... James Wong. Usa como variables **nombre** y **ciudadano** y encontrarás información muy interesante sobre él.



Descarga las fotografías de los Sedan y busca la matrícula (usa como variables **matrícula**, **gobierno/militar**). ¡Es información de acceso restringido!


Después, dirígete a la sala de reuniones y habla con Skiner. Él te dirá que debe irse y que continúes tu investigación sin olvidarte de tenerle informado...

Bodega portuaria


Vuelve a tu despacho y allí te encontrarás con Cook. Habla con él pero no le cuentes todo lo que has averiguado.


Abandona la oficina y dirígete de nuevo al almacén del puerto.


Verás un coche oscuro aparcado enfrente del almacén. Ve por la parte trasera y entra por la puerta que da al embarcadero.


Usa los prismáticos de visión nocturna. En el interior, verás a dos hombres manipulando una cajas.


Una vez que ellos salgan síguelos... aunque misteriosamente no volverás a verlos.

Apartamento



Lo único que puedes hacer ahora es ir a tu apartamento.


Una vez allí, guarda el portátil de Scully en el armario. Date una vuelta: esto te servirá para saber más sobre ti mismo.


Envía la información de tu ordenador portátil por correo electrónico a Skiner y Shanks.

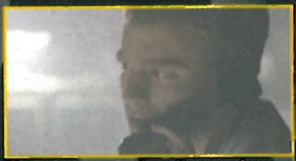

Después vete a descansar a la cama.


Cuando te despiertes prosigue con la investigación.

Oficina del F.B.I


Seattle, 3 de Abril de 1996. Al entrar en la oficina encontrarás a Cook tirado en el suelo con un golpe en la cabeza.


Ve al armario y mira a ver si falta algo... ¡el portátil de Scully ha desaparecido! Sonará el teléfono. Vé y cógelo.


El agente Pendrell te dice que la sangre coincide con la de Scully y Cook te comunica que han disparado a Wong cerca del puerto.

Bodega portuaria


Ya en el puerto muéstrale al guardia tu identificación para poder acceder a la escena del crimen.


Habla con el fotógrafo y el forense, ellos te dirán que "si quieres saber algo más debes hablar con el agente Astadourian".


Habla con Astadourian y a continuación vete a inspeccionar el interior del barco.


Allí encontraréis un bote con píldoras y un impermeable con el nombre de Tarakan.


Una vez examinado el barco debéis hablar con el práctico del muelle. Él os llevará hasta el Tarakan.

Candem Impoum Dock "Tarakan"


Examina la cubierta, acércate a unas escaleras y baja.


Encuentra una caja larga que contiene algo similar a una esfera.


También encontrarás cajas en las que aparecen pintadas un águila negra.


Sube a la cubierta y busca unas escaleras.


Te llevarán hasta la cabina de mandos.


Allí encontrarás unos libros impresos con caracteres cirílicos y unas huellas.





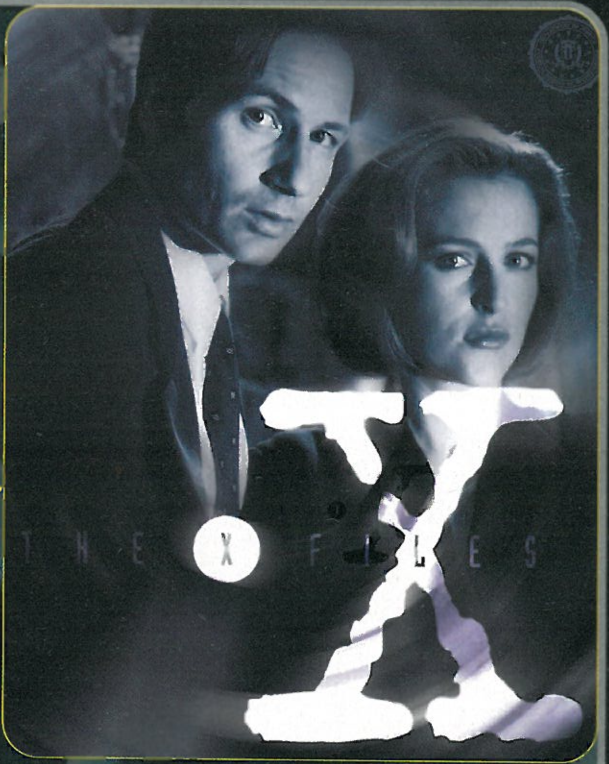
Dirígete al exterior y examina las marcas de las paredes.



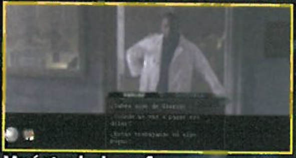
Pregúntale a Astadourian si puede conseguir información de los libros.



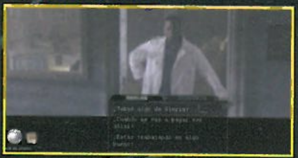
Una vez hecho esto habla con el agente Amis.



Laboratorio del crimen

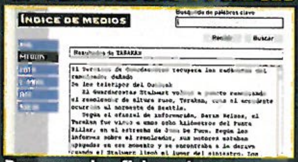


Muéstrale la esfera para que la examine y pídele que vaya al Tarakan...



... a recoger huellas para después examinarlas.

Oficina del F.B.I.



Regresa a la oficina y busca información acerca del Tarakan.



Aprovecha para mandarle tus notas a Shank y Skiner, y de paso revisa tu correo electrónico.

Camden Impoum Dock "Tarakan"



Regresa de nuevo con Astadourian al barco.



Si no le enseñaste las marcas de la pared y la esfera aprovecha para enseñárselos ahora.

Oficina del médico forense



El teléfono interrumpirá vuestra conversación, os informan de que le están practicando la autopsia a Wong. Dirígete ahora a la oficina del médico forense.



Pregúntale al Coronel Truitt todo acerca del cadáver, enséñale todos los objetos con el fin de conseguir la máxima información posible.



El coronel extraerá una bala de la cabeza de Wong. Pídele que te enseñe los cuerpos de las víctimas del Tarakan.



Cuando vaya a enseñártelos... descubrirán que los cuerpos han sido robados.

Laboratorio del crimen



Dale a Amis la segunda bala, la extraída de la cabeza de Wong...

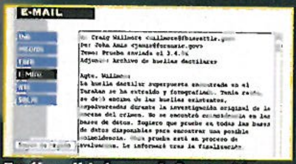


... él la comparará con la bala que le llevaste anteriormente.

Apartamento



Una vez en el apartamento, revisa tu correo, donde encontrarás un mensaje de Amis.



En él recibirás una información muy interesante acerca de las huellas que encontraste en el Tarakan.



Busca información sobre las huellas en la base de datos del F.B.I. Descubrirás que pertenecen al agente Cook.

Bodega portuaria



Llaman a la puerta, vé a abrir. ¡Es el agente Cook! que persigue un coche negro. Dile lo que quiere oír, y pregúntale sobre las huellas que encontraste en el Tarakan.



Es de noche, vé hacia el camión sin ser visto, de lo contrario acabarás muy mal.



Entra por el lado del conductor, registra la cabina: encontrarás un papel con un número.



Un hombre viene hacia el camión.

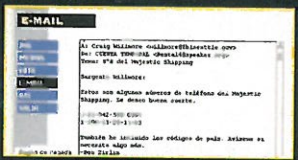


Sal rápidamente del camión por la puerta del copiloto.

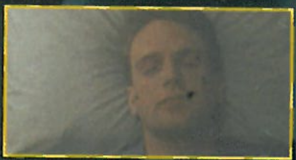
Apartamento



De vuelta a tu apartamento vuelve a encender el ordenador.



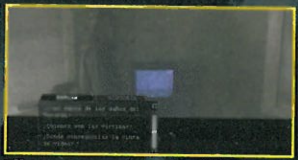
Busca información sobre el número que encontraste en el camión.



Una vez realizado el trabajo, ya es hora de descansar. Vete a la cama.



Te despertará Astadorarian, que llama a la puerta.



Ella trae una cinta de vídeo



Además de esto, también trae los libros traducidos. Desde la página 1 hasta la 5 hay datos importantes.



En ese momento suena el fax. Recógelo y dáselo a ella. Visiona por completo el vídeo.



Date una ducha y prosigue con la investigación.



Oficina del médico forense



Seattle, 4 de Abril de 1996. Regresa a la oficina del médico Forense.

Pídele al coronel nuevos datos sobre la investigación...

... pregúntale qué ha descubierto...

... y si tiene relación con el Tarakan.

Transportes Gordon



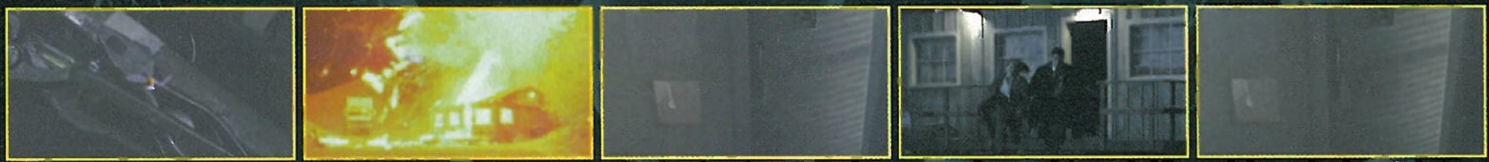
Busca en el mapa...

... la ubicación de los Transportes Gordon.

Cruza la verja y entra en el edificio, encontrarás un libro de cuentas.

Te verás sorprendido por un extraño que te atacará...

... y os encerrará dentro del edificio (en el que hay colocada una bomba).



Astadorian encontrará todo lo necesario para escapar a tiempo.

Ten cuidado con las decisiones que tomas ya que puedes encontrar fácilmente la muerte.

Utiliza la pala en la rejilla que hay junto al frigorífico.

Una vez fuera tendrás que decidir...

... si tienes el valor suficiente



Apartamento



... para intentar besar a Astadourian.

Una vez en tu apartamento, envíale de nuevo tus notas...

... a tus superiores e inmediatamente ve a dormir.

Oficina del F.B.I.



5 de abril de 1996. En la sala de reuniones te encontrarás con el agente Cook...

... que te contará una pequeña historia. Te convencerá para que le acompañes a una misión.

La misión consiste en ir al almacén de un hombre llamado Smolnikoff, el propietario de Tarakan.

Almacén de Smolnikoff



Coge tu arma y pídele a Cook que te cubra. Entra en el almacén.

Dispara a todos los enemigos que te encuentres. Sube al segundo piso.

Mata a los dos hombres que montan guardia arriba.



Busca otras escaleras, y baja.

Allí encontrarás a Smolnikoff y a Cook.

Te dirá que busques el arma de Smolnikoff.

Una vez la hayas encontrado...

... llévala al laboratorio del crimen para que la examinen.

Laboratorio del crimen



Dale a John el arma que has encontrado...

... para que realice una prueba de balística.

Revelará que es la misma arma con la que dispararon a Scully...

... en el almacén del puerto.



Almacén de Smolnikoff



De vuelta al almacén dale las nuevas noticias a Cook.

Este detendrá a Smolnikoff. Recibirás la llamada de Amis.

Te culpará de haberle hecho ir al Tarakan donde hay un alto índice de radiactividad.

Especial X-Files



Apartamento



De vuelta a tu casa, llegará Astadourian y reñirá por no haberla avisado de tus operaciones.



Durante la discusión suena el teléfono pero no lo cogerás porque tienes activado el contestador.

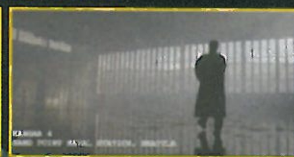


Es un misterioso hombre que te cita en un viejo almacén.

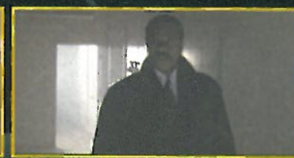
Hangar 4 de Sand Point



6 de Abril de 1996. Entra en el ámbar y dirígete hacia la oficina.



Allí te encontrarás con un extraño hombre. Tienes poco tiempo.



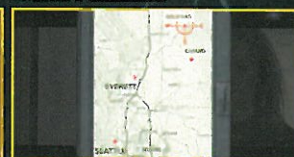
Decide pronto lo que quieres hacer... o morirás...



... porque no tiene paciencia y no está para bromas.



Él te dará un objeto, una especie de punzón. Se marchará y encontrarás a Astadourian.



Habla con ella y te dirá que han encontrado a la agente Scully en un hospital.

Hospital presbiteriano



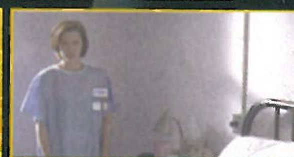
Gold Bar, 6 de Abril de 1996. Al entrar te encuentras con una enfermera, elige bien tus respuestas.



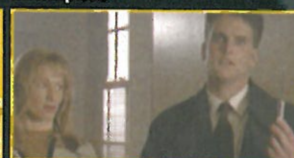
Dile que estáis buscando a una desconocida, que se trata de Dana Scully.



Que te interesa su estado de salud. Ella te contestará y te guiará hasta la habitación.



Una vez allí, Scully se mostrará recelosa de contestarte... pero enséñale el objeto...



... que te ha entregado el extraño hombre del hangar. Entonces colaborará.

Cochera de ferrocarriles



Washinton, 6 de abril de 1996. Revisa el lugar.



Entre los vagones encontrarás un poste de teléfonos.



Trepa por él y utiliza los gemelos. Gira a la derecha.



Verás unos números marcados sobre uno de los vagones.



Baja del poste e investiga. El vagón es como un quirófano.



Una vez fuera véis a un individuo zarrapastroso. Habla con él.



Tiene una pista muy útil, pero no te la dará si no aciertas su adivinanza.



Si ganas te entregara una cinta de vídeo.

Oficina del F.B.I.



Una vez en tu despacho, visiona la cinta de vídeo.



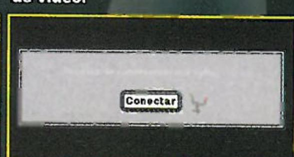
Captura la cara de uno de los médicos.



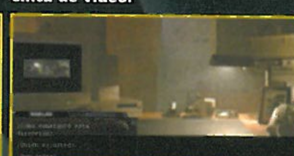
A continuación busca información sobre él en la base de datos...



Se trata del Coronel Jonathan Rauch.



En ese mismo instante alguien quiere comunicarse contigo por medio de videoconferencia.



Escucha con atención la información que te dan y ellos te enviarán las coordenadas...



... para que puedas encontrar la casa de Rauch en Alaska.

Casa de Rauch, Alaska



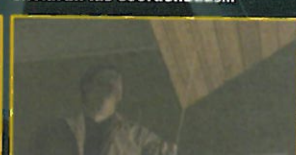
Entra en la casa.



Encontrarás a Rauch tirado en el suelo cubierto de aceite.



Sube y encontrarás un pequeño esqueleto que cuelga del techo.



Tira de él y bajarán unas escaleras del techo.



Sube y encontrarás al agente mulder atado y amordazado.



Desátalo y pregúntale qué es lo que le ha sucedido, en ese instante llamará Scully.



Llega un coche. Mulder te pedirá que los distraigas mientras escapa para reunirse con Scully.



Sal de la casa, tendrás que elegir la acción más indicada...

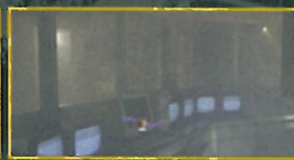


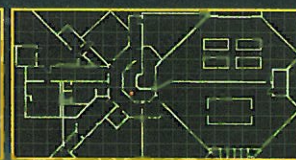
... para poder salir con vida de esta situación.

Base aérea secreta Eisenhower


Alaska. Dentro del edificio encontrarás a Scully.


Nuestro objetivo es encontrar el alíen que mató a Rauch.


Existen varios terminales de ordenador...

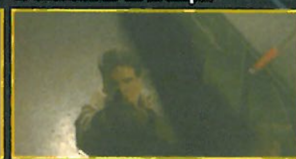

... donde puedes ver el lugar donde te encuentras en el mapa.


Investiga por la base, mata a cualquiera que te encuentres...


... menos a ti mismo y a la agente Scully. Entra en el laboratorio.


Encontrarás una barra de castigo eléctrica...


Allí serás atacado por el agente Cook.


Tienes dos opciones que tendrán su repercusión al final del juego...


... bien puedes matar a Cook de un disparo, o bien utilizar la barra eléctrica para dejarle inconsciente.


El siguiente objetivo es encontrar a Mulder. Entra en la habitación marcada por un punto azul.


Allí encontrarás a ambos agentes. Pídele a la agente Scully que corra.

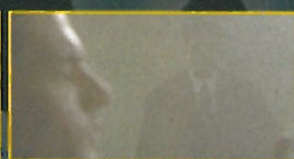

Gírate a la derecha y dispara al guardia, pero de ninguna forma intentes matar a Mulder.

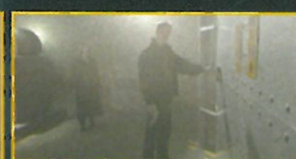

A continuación ve a la sala de cuarentena (sala donde hay una habitación de cristal). Allí debes buscar al agente Scully,


Escucha el plan y regresa a la sala de control. Busca un botón y púlsalo. Ve a la cámara de cristal y ábrela presionando el interruptor.


Se abrirán las dos puertas, ve hacia la habitación del fondo a la izquierda...


... allí te encontrarás con Scully, coge tu arma y sigue sus instrucciones. Tienes dos opciones:


1.- Gira a la derecha y ve hacia el fondo. Verás al agente Mulder...

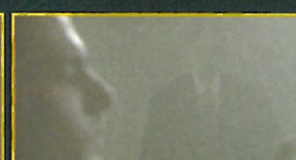

... y a un guardia abrir la puerta plácidamente con ambas llaves.

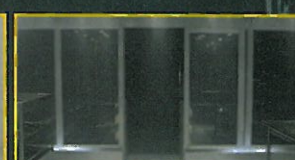

Entonces atraviesa la sala de cristal, gírate y pulsa el botón...


... y deja encerrado al agente Mulder.

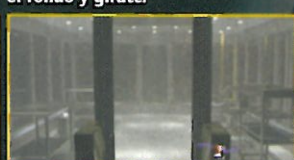

2.- Gira a la izquierda, anda hasta el fondo y gírate.


Verás a la agente Scully hablando con un guardia, dispárale y coge la llave...


... en ese momento aparecerá Mulder. Corre si quieres vivir.


Conduce a Mulder hacia la sala de cristal. Ve hacia delante...


... gira a la izquierda, avanza y a continuación gira a la derecha...


... atraviesa la sala de cristal, gírate y cierra la puerta...


... pulsando de nuevo el botón. Mulder quedará dentro.


Con Mulder encerrado en la cámara, el *alien* está dentro de él... le está produciendo mucho daño.


Cook piensa que no es suficiente para matarlo y te ataca.

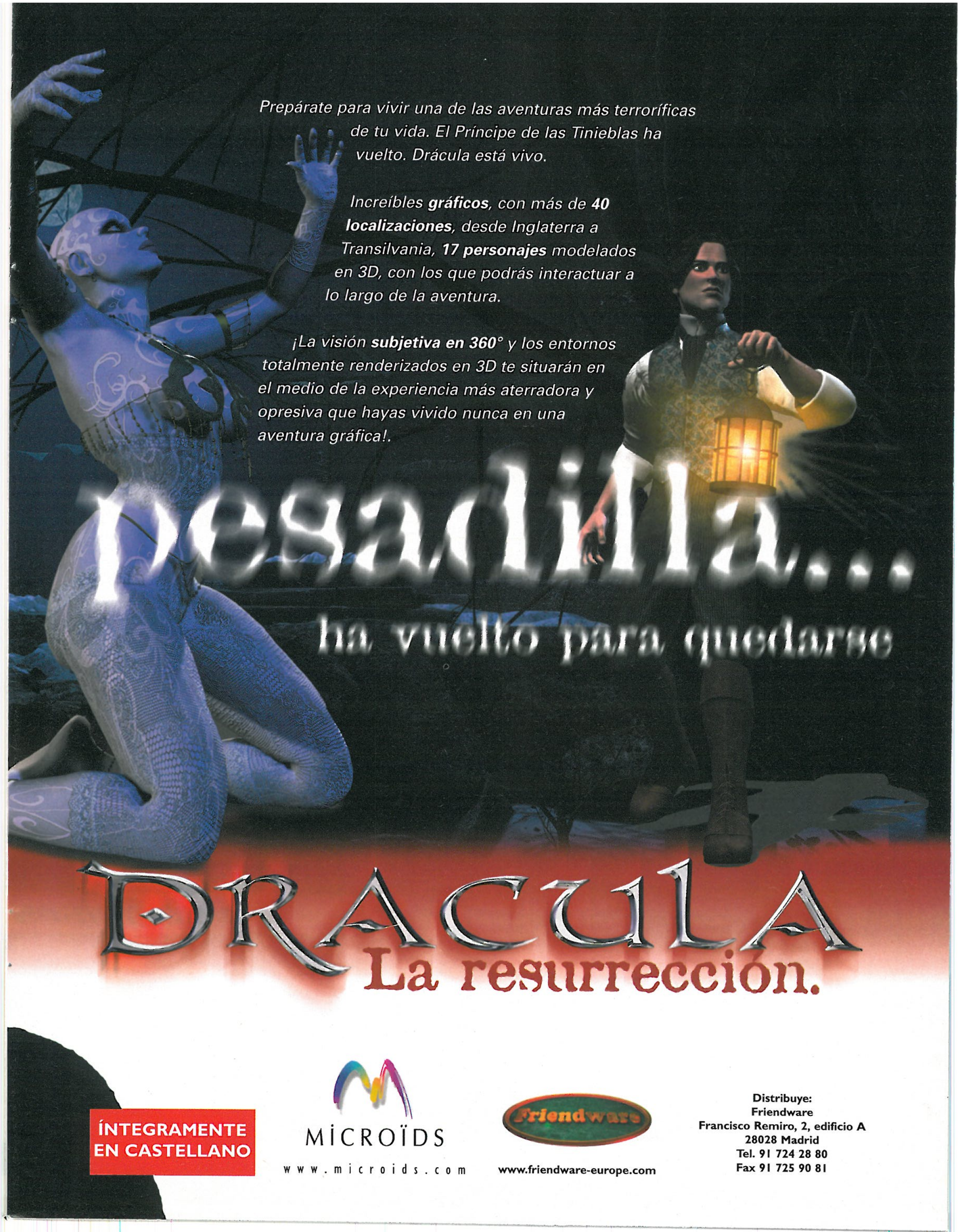

Tu debes matarlo usando el punzón.


Si no puedes matarlo, pásale el punzón a Scully y ella se encargará de terminar el trabajo.



Nota: dependiendo de la opción que hayamos escogido a la hora de defendernos de Cook –cuando nos ataca en el laboratorio– podremos disfrutar de un final distinto. Si le distes una descarga eléctrica y lo dejaste inconsciente será el final aleatorio el que se produzca.
Sin embargo, si decidimos dispararle una vez que encerramos a Mulder, el alien entrará en nuestro cuerpo –a través de los *churretes* que Mulder deja en la puerta– y seremos nuestro propio enemigo. Si Cook sigue vivo, el extraterrestre lo elegirá como anfitrión.


Tu peor



Prepárate para vivir una de las aventuras más terroríficas de tu vida. El Príncipe de las Tinieblas ha vuelto. Drácula está vivo.
Increíbles gráficos, con más de 40 localizaciones, desde Inglaterra a Transilvania, 17 personajes modelados en 3D, con los que podrás interactuar a lo largo de la aventura.
¡La visión subjetiva en 360° y los entornos totalmente renderizados en 3D te situarán en el medio de la experiencia más aterradora y opresiva que hayas vivido nunca en una aventura gráfica!.
pesadilla...
ha vuelto para quedarse
DRACULA
La resurrección.
ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO
MICROÏDS
www.microids.com
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

Listas de éxitos

Por sistemas

SONY Playstation

1. **Metal Gear Solid** — ¿Esperamos algo para el 2000?... *Konami*
2. **Driver** — Estréllate como puedas... *GT Interactive*
3. **FIFA 99** — Morientes las cuela por la escuadra... *EA Sports*

Ni las misiones especiales VR pueden acabar con su gloria.

NINTENDO 64

1. **The Legend of Zelda** — Link puede con todos. *Nintendo*
2. **Super Mario 64** — Mario no se harta de dar saltitos. *Nintendo*
3. **Star Wars: Racer** — Más velocidad imposible. *LucasArts*

Link espera ansioso su nuevo cartucho, pero antes arrasa en las listas de preferencias de todos vosotros.

NINTENDO Game Boy Color

1. **The Legend of Zelda DX** — La aventura con mayúsculas. *Nintendo*
2. **Super Mario Bros. DeLuxe** — Si el clásico de NES levantara la cabeza. *Nintendo*
3. **Tetris DX** — Las *fichitas* siguen arrasando a pesar de los años. *Nintendo*

Zelda, en su versión de Game Boy Color, espera un nuevo *hermanito* para el año que viene.

PC

1. **Soul Reaver** — Se le veía venir... y ya ha llegado. *Crystal Dinamics*
2. **Commandos** — La estrategia española que arrasa en el mundo. *Pyro Studios*
3. **Outcast** — La mayor epopeya fantástica para PC. *Infogrames*

Raizel se venga de la estirpe de vampiros que le condenó.

Vues Top

Sube / Baja

1. **Soul Reaver** — ¡La venganza de Raizel convence! *Crystal Dinamics* — PC — Sube
2. **Metal Gear Solid** — Lo que te rondaré morena... *Konami* — PSX — Baja
3. **The Legend of Zelda** — La Ocarina sigue su camino. *Nintendo* — N64 — Sube
4. **Commandos** — La II Guerra Mundial está de moda. *Pyro Studios* — PC — Sube
5. **Driver** — El viejo cuento de *polis* y ladrones. *GT Interactive* — PSX — Baja

Por países

E.E.U.U.

1. **Tail Concerto** — PlayStation
2. **Creatures 3** — PC
3. **Munching Mad** — Game Boy

Japón

1. **Formula One 99** — PlayStation
2. **Dragon Quest 1 & 2** — Game Boy
3. **Jojo´s Bizarre Adventure** — PlayStation

...tro ...10

Se mantiene

Nueva entrada N

6 Super Mario 64

El clásico a seguir...
Nintendo

PC PSX **N64** GBC DC — N



7 FIFA 99

Morientes sigue metiendo goles.
EA Sports

PC **PSX** N64 GBC DC — N



8 Silent Hill

El misterio del pueblo encantado.
Konami

PC **PSX** N64 GBC DC



9 Star Wars: Racer

Velocidad impresionante...
LucasArts

PC PSX **N64** GBC DC — N



10 Shadowman

La zona muerta sigue muy viva.
Acclaim

PC PSX **N64** GBC DC



Inglaterra

1. Final Fantasy VIII — PlayStation
2. Age of Empires 2 — PC
3. Formula One 99 — PlayStation



Nuestro nº 1

Soul Reaver

Ha tardado lo que esperábamos: desde que salió al mercado hasta que caló en vuestros corazones, Raizel nos ha convencido a todos por ser uno de los juegos más divertidos y mejor materializados de los últimos tiempos.
Buenos gráficos, grandes escenarios, poderosos movimientos y un buen argumento que nos tendrá muchas horas delante de la pantalla.
Este número uno nos enorgullece porque confirma que la audiencia de Juegos & Cía. es sabia...

Encuesta

Qué sí, que lo sabemos, que ya está bien de daros la lata todos los meses con la encuesta, pero es que vuestra opinión nos importa y mucho. Cada mes leemos vuestros comentarios y así vamos puliendo esos pequeños detalles que vosotros mejor que nadie conocéis. Todo lo que os pedimos es que respondáis a las preguntas de la encuesta, la recortéis y nos la hagáis llegar por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Encuesta JUEGOS & CIA, Apartado de Correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Además entraréis en el sorteo de 25 packs especiales exclusivos de Pizza Syndicate. Muchas gracias por participar.

Juegos & Cía. Sortea:



25 Packs exclusivos de: puzzle, guante, pin y camiseta Pizza Syndicate

Responde a esta encuesta y consigue tu premio

Tu equipo

1-¿Con qué sistema o sistemas juegas habitualmente?
- ☐ PC
- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Game Boy Color
- ☐ Otro ....

2-¿Vas a comprarte una consola o un ordenador en los próximos 12 meses?
- ☐ Sí
- ☐ No

3-Caso afirmativo ¿cuál?
....
....

4-¿Cuántos juegos te has comprado en los últimos 12 meses?
....

La revista

5-¿Cómo conociste la revista?
- ☐ La vi en el quiosco
- ☐ Me lo dijo un amigo
- ☐ La vi anunciada en ....
....

6-En general ¿qué te parece? (puntúala del 1 al 10): ....

7-¿Qué es lo que más te ha gustado? ....
....

8-¿Y lo que menos? ....
....

9-Puntúa las secciones del 1 al 10:
Noticias ....
Novedades del mes ....
Próximamente ....
Reportajes:
Juegos de Fútbol ....
Dreamcast en Internet ......
Test ....
Comparativa ....
Consultorio Juegos ....
Trucos ....
Especial X-Files ....
Listas de éxitos ....
Novedades Hardware ....
Arcade ....
Consultorio Técnico ....
Sólo Webs ....
Juegos y Deportes ....
Juegos y Música ....
Juegos y Cine ....
Las páginas del lector ....
Juegos y más ....
Concursos ....

10-¿Qué otras revistas compras casi siempre? ....
....

Datos personales

11-Edad ....
12-Sexo ....
13-¿Qué sueles (además de los juegos) hacer en tus ratos de ocio?
....
....

14-¿Qué programas de TV ves habitualmente? ....
....

Buzón de sugerencias

Dinos cómo mejorarías la revista
....
....

Datos personales

Nombre .... Apellidos ....
Dirección .... Localidad.................
Provincia.............. C. Postal........... Teléfono ....



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.

Bases en la Pág. 98

GUÍAS IMPRESCINDIBLES MICROMANÍA ¡TU SOLUCIÓN!



148 páginas con las soluciones completas de las aventuras del momento

Y además, un CD-ROM con las soluciones interactivas de los grandes clásicos de LucasArts y la demo jugable de Star Wars. Episodio 1:

La amenaza Fantasma



A la venta a partir del 20 de Octubre por sólo 695 Ptas.

Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es



Microsoft Dual Strike

Es el pad perfecto para los juegos de perspectiva subjetiva y consta de dos articulaciones unidas por una bola. La misión de dicho dispositivo circular es rotar el extremo derecho para simular el arma que estamos utilizando, mientras que con la cruceta direccional podemos realizar balanceos laterales –lo que hará mas cómodo y fácil el manejo–. Además, no tendremos problemas de configuración con el ordenador ya que se trata de un dispositivo completamente *plug & play*. Cuesta 9.990 Ptas.



Vibration Pack de Dreamcast

El equivalente al Dual Shock de PlayStation o el Rumble Pak de Nintendo 64 garantiza partidas emocionantes con la mayoría de juegos lanzados con la nueva Dreamcast. Al contrario de lo que ocurre con el Dual Shock –que vibra todo el mando produciendo una sensación incómoda–, el Vibration Pack disimula y hace más reales los efectos de fuerza. Cuesta 3.990 Ptas.

Periféricos con fundamento

Este mes en la sección de hardware os ofrecemos un *popurrí* de periféricos que os servirán para tomar el control de los mejores juegos, sentir emociones fuertes o navegar por internet sin problemas.



SideWinder Game Pad Pro

Con un diseño bastante cómodo y vistoso –es asombroso el parecido con cierta parte de un astado–, Microsoft nos ofrece un mando digital, y en parte analógico, de muy buena calidad, ideal para los juegos *estilo consolas*. La conexión al ordenador se realiza a través del puerto USB y es completamente *plug & play*. Cuesta 7.990 Ptas.



Sidewinder Precision Racing Wheel

Microsoft nos ofrece un volante que brilla por su sencillez y su calidad, aunque no dispone de efectos de fuerza –ya existe un modelo superior a éste con esa cualidad incorporada–.
Su instalación es muy sencilla y gracias al software que se adjunta la configuración se realiza sin mayores problemas: tan solo con conectarlo al puerto USB el ordenador detectará su presencia. El control es bastante suave y los pedales son robustos y pesan lo suficiente para que no se muevan durante la partida. Su precio es de 14.990 Ptas.



Intellimouse Explorer

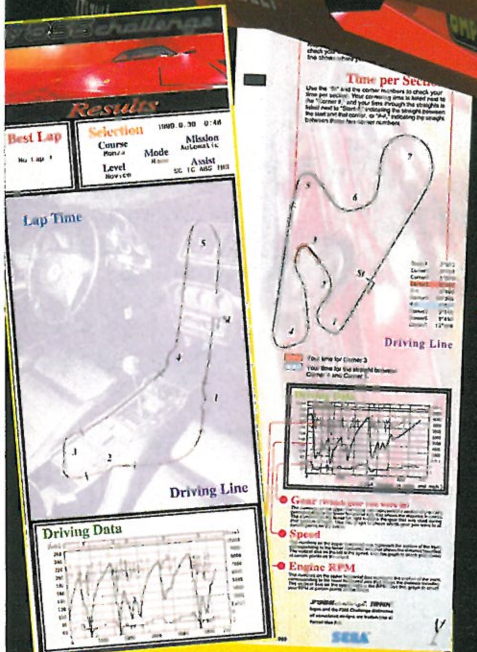
Como habréis observado en la fotografía, este nuevo ratón de Microsoft carece de bola y partes móviles ya que han sido suplidas por un sensor que explora la superficie por la que se desliza.
También nos liberará de limpiarlo ya que no tiene partes desmontables.
Además posee una cómoda rueda central en la parte superior para el *scrolling* de ventanas y unos curiosos botones laterales que facilitan la navegación por internet. Su precio es de 11.990 Ptas.

F355 challenge

competición, amore mio!

«Out Run», «Virtua Racing», «Daytona USA» y muchos más *racing games* de Yu Suzuki han pasado por nuestras vidas, sin embargo, nunca imaginamos algo tan bestial como «F355 Challenge».





imprime tus resultados

Últimamente se está poniendo de moda –en el sector recreativo– la posibilidad de imprimir una hoja con una radiografía pormenorizada de nuestra partida.
Por un crédito más (100 ptas. más o menos), recibiremos toda la información sobre el tiempo invertido en la carrera, el número de veces que hemos cambiado de marchas, la posición obtenida o la velocidad máxima alcanzada.

Ferrari: la marca de coches que todo conductor quiere tener en su garaje. Yu Suzuki: el programador japonés con uno de los currículums más importantes en el sector del videojuego. Sega: empresa líder en el sector recreativo. Tres nombres y una sola obsesión: hacer el mejor simulador de carreras de todos los tiempos. «F355 Challenge» es la nueva máquina recreativa producida por Yu Suzuki para la japonesa Sega que tiene como protagonista a la nueva maravilla de la casa italiana, el Ferrari 355. Si conocéis las producciones de este famoso programador sabréis de sobra que invento que programa, máquina con sabor arcade que nos endosa. Pues para esta ocasión, *Mr. Suzuki* ha sorprendido hacien do un juego que mezcla lo mejor de las ca rreras de competición con la simulació más perfecta y difícil que hemos podido ju gar en un salón recreativo. Ni siquier aquella máquina de Atari llamada «Har Driving» era tan difícil como ésta.



Como véis, «F355 Challenge» tiene un apartado gráfico tremendo. Gracias a las placas Naomi, Yu Suzuki ha conseguido imprimir grandes detalles al juego.

El plantel gráfico de «F355 Challenge» es sin duda impresionante –no sorprende demasiado–, aunque si nos fijamos bien en todos los polígonos que componen el universo de esta maravilla nos daremos cuenta de los cuidados detalles que han querido imprimirle. Para empezar, los escenarios nunca se crean al fondo de la pantalla y por muy lejos que miremos siempre estarán ahí. Los coches rivales están tan cuidados como el nuestro, con sus tapacubos, salpicaderos e intermitentes danzando al viento con millones de vértices y texturas. Este es un pequeño apunte de lo que ha costado llevar a buen puerto este increíble «F355 Challenge».

El sonido del juego es también de otro mundo. Tener pegado a la oreja un altavoz gritando a todo volumen música *guitarrera* con un sonido de motor exacto e *híperreal* hace de la nueva producción de Sega una de las mejores experiencias posibles en ese siempre prolífico terreno de los juegos de conducción...

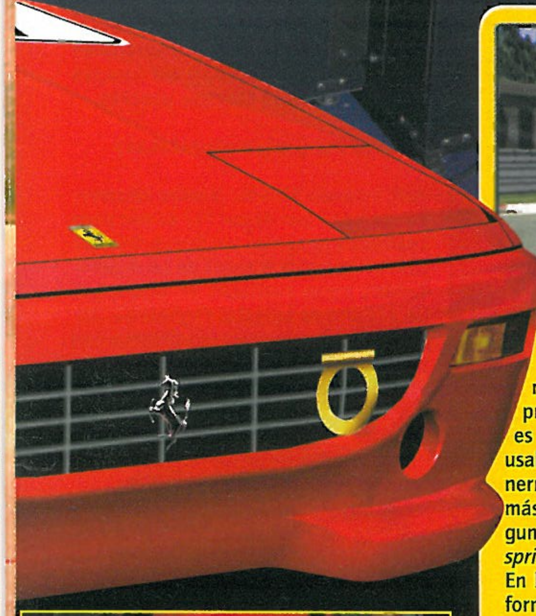
Finalmente queda la diversión, lo de entretenernos sin parar. Es aquí, precisamente, donde más podemos sentir la mano de Yu Suzuki y su ancestral manía de mezclar perfección técnica, jugabilidad y simulación total. No os asombréis si al empezar a jugar véis un menú que os da



Reconocemos que, por fuera, la cabina de «F355 Challenge» es bastante fea, sin embargo, su tamaño y color llamará la atención a todo el mundo.



La cabina del Ferrari 355 es algo de otro mundo. Espaciosa y bien diseñada para una inmersión total.





La mecánica del coche es parte esencial en tu triunfo en las carreras. No lo tendrás nada fácil, así que reza lo que puedas si quieres ganar.

la posibilidad de elegir entre tres tipos de cambio: automático, semi-automático y manual (con embrague y todo). Tampoco hay que asustarse cuando al dar la primera curva veamos cómo nuestro coche se comporta de una forma distinta a la del resto de juegos de este tipo... porque esto es simulación pura y dura. Abstenerse usuarios *plug and play* llegados del mundo arcade...

Nacho

Funciones de asistencia

Este es el primer juego de coches para recreativa que te permite elegir la ayuda que necesitas en cada uno de sus cinco circuitos.

traction control

TC El control de tracción sirve para estabilizar el coche en las altas velocidades que alcanza. Además, también se usa para controlar el giro del volante en las curvas.

anti-lock braking system

ABS El conocido ABS está también incluido en el juego. Este botón de asistencia previene a los neumáticos de bloquearse cuando frenamos. Súper útil en competición.

stability control

SC Cuando tomamos una curva es muy posible que el coche haga un trompo, sin embargo, si tenemos activada esta opción nunca nos pasará, ya que se mantendrá estable.

inteligent braking system

IBS Este botón de asistencia permite a los principiantes –es decir, a todos nosotros– saber cuándo debemos frenar al entrar en la curva.



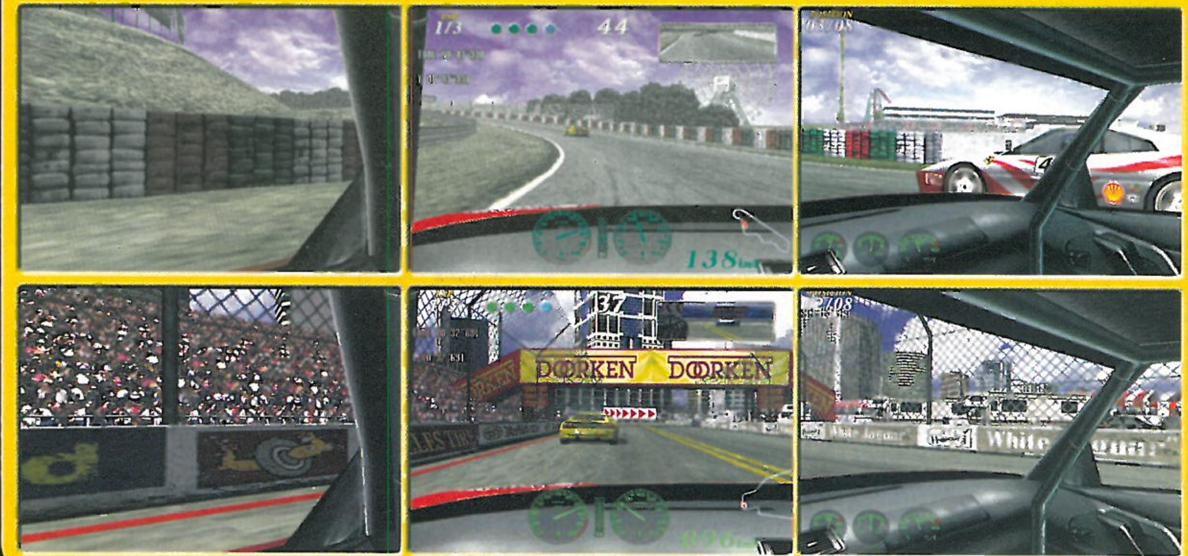
acelera a tres bandas

Gracias a las tres pantallas tendremos una vista clara y, sobre todo, impresionante de la carrera. Esta idea no es nueva, juegos con más de 10 años ya usaban este tipo de florituras para mantenernos atentos a la carrera y hacernos más real lo que sentíamos al conducir alguno de esos bólidos hechos a base de *sprites* o polígonos sin texturas.

En las tres pantallas aparece toda la información referente al coche –cuenta kilómetros, cuenta revoluciones, número de marcha o los súper importantes botones de estabilidad del coche, ABS, antibloqueo de frenos, etc. Aunque el cuadro de mandos no es lo que se dice muy bonito, no nos perderemos buscando la información esencial en el respetable tamaño del que hacen gala las tres pantallas.

El hecho de incluir tres monitores y varias placas Naomi viene dado por el punto de vista que han usado en el juego. En los desarrollos habituales –tanto en recreativas como en consolas domésticas– la lente es divergente, es decir, como en una cámara cinematográfica de 35 mm. El ojo humano está cercano a los 50 milímetros que ha utilizado el departamento AM#2 para realizar «F355 Challenge». Con este ángulo la percepción de distancias y tamaños es completamente real, por lo que la esencia de simulador puro y duro al jugar está apoyada básicamente en el aspecto visual.

Para la conversión a Dreamcast, no le quedará otra opción a Yu Suzuki que usar una lente de 24 mm. y –por supuesto– una sola pantalla. Sabemos de buena tinta que esta versión se encuentra en desarrollo y es de imaginar que no habrá muchos problemas a la hora de hacer la conversión para Dreamcast. Estamos ansiosos por poder verla pronto.



Técnico

¿Música en PSX?

Quisiera que me habláseis sobre un videojuego de *la Play* llamado «Music» ¿me lo recomendáis?

Ignacio Brunel (Madrid)



El juego realizado por Codemasters y Jester Interactive tendrá en poco tiempo una segunda parte llamada «Music 2000». La compra de estos dos títulos te la recomendamos abiertamente... si te encanta la música electrónica y no tienes ni idea de cómo empezar, ya que permiten la creación de cualquier tema con ritmos sintetizados además de ofrecernos un *interfaz* muy simple e interesante. Muy recomendable ya que tampoco hay muchos programas de este tipo en PlayStation.

Psygnosis en PC

¿Cuándo saldrá «Formula One 99» para PC? ¿Qué sería más conveniente, comprarme la Dreamcast o actualizar mi ordenador con más megas de RAM, una nueva tarjeta 3D y un procesador Pentium III?

Joan (garciaaya@dirac.es)

Lamentamos comunicarte que «Formula One 99» no está previsto –por ahora– su lanzamiento para la plataforma PC. Y sobre tu difícil pregunta de actualizar el PC o subirse al carro de Dreamcast, te diremos que todo depende del dinero que quieras gastarte y del uso que quieras hacer: Recuerda que en Dreamcast solo podrás jugar y navegar por internet –que no es poco– mientras con un PC puedes realizar más cosas...

¿Game Boy Cover?

¿Los gráficos de la Game Boy Cover son como los que se veían en la revista cuando escribísteis acerca de ella?, ¿cuál será su precio y serán compatibles los juegos de la Game Boy normal? También me gustaría que me habláseis de la Game Boy Advance y de su precio cuando salga al mercado. Y la última pregunta ¿cúal será mejor, la PlayStation 2 o la Dreamcast y si merece la pena esperar a la nueva consola de Sony?

Eduardo Vicente (Vitoria)

Buenas Eduardo... aviso a navegantes: muchas de las cosas que aparecen en La página de los lectores no debéis tomarlas en serio. Si lees el comentario atentamente te darás cuenta de la cantidad de incongruencias que se dicen... y el texto de presentación de esa sección ya avisa de que hay cosas que pueden ser... broma.
Sobre la Game Boy Advance no hay mucho que decir –por ahora–. Se sabe que tendrá 32 bits de potencia, que se podrá conectar a internet –con todo lo que ello supone– y podrá comunicarse con la futura Dolphin. Además será compatible con Game Boy y Game Boy Color... ¿necesitas saber algo más?
Sobre qué consola es mejor, sólo podemos decirte que hasta que no veamos y juguemos a *la Play 2* cualquier opinión es completamente gratuita. Aún así, recuerda que sois vosotros los que debéis buscar, comparar y elegir...

Elección de juegos

Para navidades me voy a comprar tres juegos para mi Nintendo y no sé cuales elegir. A ver si me podéis ayudar: «Resident Evil 2», «Tonic Trouble», «Re-Volt», «Star Wars Episodio 1 Racer», «Mario Golf», «Donkey Kong 64» y «Rayman 2».

Luis Gómez (Barcelona)

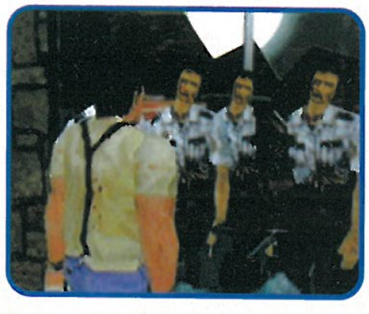
Aquí va nuestra lista de candidatos por el orden de recomendación: «Donkey Kong 64», «Resident Evil 2», «Rayman 2», «Re-Volt», «Star Wars Episodio 1 Racer», «Mario Golf» y «Tonic Trouble». Pero recuerda debes ser tú el que tenga la última palabra..

Próximas compras

Tengo un PC de los mejores del momento, pero ahora me interesa comprar una de estas consolas: Dolphin, PlayStation 2 y Dreamcast. ¿Cuál me compro?

Guillermo Mosquera (Pontevedra)

Hola Guillermo, si nunca has tenido una consola te damos la bienvenida a este fantástico mundo. Elegir un sistema en este momento no es tan difícil como parece ya que de las tres opciones sólo puede materializar una.
Dreamcast es la respuesta si lo que quieres es cambiar de aires radicalmente: es real, todo el mundo la apoya –teóricamente– y cuenta con un catálogo muy interesante de títulos.





A PlayStation 2 aún le queda mucho y, aunque parece que estamos ante una consola superior técnicamente a la de Sega, aún debe pasar un añito hasta que llegue oficialmente.
Por último, el proyecto de Nintendo con IBM es toda una incógnita. Se saben las especificaciones y se sabe que será superior –siempre según Nintendo– a lo que existe aunque no hay fecha de lanzamiento.
Lo dicho, si eres un tipo impaciente cómprate la Dreamcast, si no, puedes esperar un añito, o dos, para tomar una decisión...

Disco duro,... duro

Tengo un Pentium MMX 233 Mhz, con 32 MB de RAM y necesito saber si voy a poder instalarme un disco duro de 22 GB –ya que no sé si podrá mover tanta cantidad de información a una velocidad aceptable–. Mi otra duda es que tengo pensado ampliar el procesador y dudo entre escoger un Intel Pentium III a 500 Mhz o un AMD K6 a la misma velocidad –tened en cuenta que lo utilizaré fundamentalmente para jugar–. Seguir así.

Hugo (hugopm@teleline.es)

Hola Hugo, no debes preocuparte porque tu ordenador manejará perfectamente el disco duro que necesitas. De todas formas mira si tu placa base puede aprovechar al máximo las posibilidades de transferencia de datos con el modelo que quieres comprarte.
Sobre tu otra duda, te diremos que aunque el K6 es un *pelín* más barato que el chip de Intel, éste último tiene instrucciones que aprovecharán mejor los futuros juegos y es bastante más estable que el procesador de AMD.

Preguntas & Cía.

¿Para cuándo «Final Fantasy VIII», «Metal Gear Solid», «Dino Crisis», «Resident Evil 3» y «Silent Hill» para PC?
¿Qué opináis de la Neo Geo Pocket? ¿Tiene mucho éxito?
¿Cuál es el mejor juego de lucha en 2D para PC? ¿Sacará Capcom el «Street Fighter Alpha 3»?
Por último, ¿Dreamcast utiliza DVD o CD Rom? ¿Se pueden ver películas con ella?

Jordi (kyros2000@yahoo.com)

Bienvenido a tu revista Jordi, aquí van las respuestas:
«Final Fantasy VIII» saldrá en España el año que viene y se supone que no valdrá más de 8.000 ptas. «Dino Crisis» y «Resident Evil 3» acaban de aparecer para PlayStation así que si tardarán en aparecer –si lo hacen–.
NeoGeo Pocket nos parece una consola fantástica en sus dos versiones (Color y Normal). Los 16 bits que posee la pequeña de SNK dan una potencia sorprendente para hacer grandes juegos. Por desgracia, el catálogo está bastante limitado aunque cuenta con grandes títulos como «Metal Slug» o «King of Fighters», además de ser compatible con Dreamcast y PlayStation2.
El mejor juego de lucha en 2D para PC es, según nuestro criterio, «Street Fighter Alpha 2» ya que es *calcado* a la versión recreativa y resulta muy divertido. La tercera parte acaba de salir en las consolas y aún no se ha comentado nada de su conversión a PC.
Dreamcast tiene una unidad llamada GD Rom (GigaDisc Rom) que está a medio camino entre un CD Rom convencional y un DVD, aunque se acerca más a un CD ya que tiene 1 GigaByte de capacidad y no 4´5 como el DVD.

Con tranquilidad

Tengo una pedazo de duda y una PlayStation. Estoy escuchando constantemente menciones sobre la segunda generación de mi consola... ¿Qué hago?, ¿sigo invirtiendo en mi consola o espero y me compro la PlayStation2? Muchas gracias.

Alberto Pla (apla@glenstal.es)

Aquí estamos Alberto. Nuestra recomendación hasta que llegue PS2 es que sigas agarrado a tu 32 bits con fuerza. Y es que a pesar de que la mayoría de los desarrolladores están centrados en Dreamcast, los millones de consolas PlayStation vendidas en todo el mundo son suficiente aval para que sigan lanzando grandes juegos.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es



No te pierdas el final de la saga
DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
LA SERIE EN VÍDEO
¡EL FINAL!
DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
21
LA SERIE EN VÍDEO
EPISODIOS 61, 62, 63 y 64
¡EL FINAL!
SEGUNDA ÉPOCA
VOLUMEN 21
TOTAL SERIE 21 VOLÚMENES
¡Completa tu colección
con la última aventura!
Dragon Ball GT 2ª Época, volúmenes del 11 al 20.
A la venta
a partir
del 15 de
Diciembre
Nuevas
aventuras
de...
Regreso a
EL-HAZARD
2
Valdeman / Original & Còpia
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT
Pioneer

Dreamcast

Navegando por la Red

Los usuarios de Dreamcast están de suerte: su consola es la primera que permite acceso gratis a Internet pero, ¿cómo funciona, cómo se conecta a la red de redes?...

Sega ha desarrollado una máquina con el concepto de comunicación y juego impreso en su esencia. De hecho, su nombre nace de mezclar las palabras SUEÑO (DREAM) y COMUNICACIÓN (broadCAST).
Así las cosas, Dreamcast está dispuesta a dejar muy claras sus opciones desde el principio, sin vacilarnos con ofertas ausentes de contenido: tiene buenos juegos y acceso gratuito a Internet con el único coste de una llamada local.
Cuando compramos la consola recibimos un *kit* de conexión compuesto por el software de navegación –llamado «Dreamkey»– y un módem de 33.6 Kbps (kilobaudios por segundo) acoplado a la máquina. Este módem –en principio– podrá ser actualizado con dispositivos mucho más rápidos aunque ahora, por el momento, nos basta y nos sobra con lo que trae.
Si tenemos un PC –o un Macintosh– y conexión a Internet no podremos acceder al portal Dreamarena ya que es un recurso exclusivo de la comunidad de usuarios de la nueva consola de Sega. Eso sí, por el contrario, Dreamcast no puede *bajarse* archivos –salvo los juegos diseñados para obtener actualizaciones de la red– por lo que será necesario un PC –o un Macintosh– para grabarlos en lugar seguro. Únicamente la llegada de la unidad Zip puede solucionar este pequeño contratiempo.
Una vez conectados podemos comprobar que la máquina es bastante rápida visualizando todo tipo de páginas aunque las que utilizan tecnología Flash, de Macromedia, le cuesta más. Por si fuera poco, la navegación a través del pad digital y analógico no es muy incómoda y el único *pero* llega cuando debemos introducir el texto mediante un *teclado virtual* de pantalla. Siempre nos queda la solución de comprar el teclado por algo menos de cinco mil pesetas si vamos a usar mucho la conexión a internet...
Por lo demás, Dreamcast y Dreamarena merecen mucho la pena porque realmente tienes la sensación de pertenecer a una comunidad exclusiva que comparte pasiones y conocimientos en torno a un invento que ha dado un paso de gigante en la llegada de internet a todos los hogares del país.

Nacho



Los gatillos L y R

**Los gatillos L y R tienen interesantes funciones que nos ahorrarán mucho tiempo. Cuando los usamos de forma normal –navegando– desplegamos un menú con cada uno de ellos. Su pulsamos el gatillo L podremos seleccionar entre ver nuestras páginas de favoritos, mirar el correo, entrar en el *chat* o incluso introducir una nueva dirección de internet.
En su uso con el teclado virtual, el gatillo L activará las mayúsculas y minúsculas y el R los caracteres especiales acentuados.**

Pad analógico

El dispositivo analógico tiene opciones muy interesantes ya que cuando estamos navegando nos permite mover la página sin necesidad de utilizar la barra horizontal y vertical de desplazamiento. Para que os hagáis una idea, es como el tercer botón que incluyen algunos ratones de PC. En su uso con el teclado virtual, el pad analógico se usa también para desplazar en pantalla.

Pad digital

El Pad digital –tanto en el modo normal como en el teclado analógico–, mueve el cursor por la pantalla. Este botón será el que usemos para seleccionar puntos calientes de las diferentes páginas que visitemos. Es, por así decirlo, el equivalente al puntero de Windows.

Los botones

El botón A en su situación normal se usa para aceptar preguntas o selecciones. Cuando nos encontramos en el modo teclado virtual sirve para introducir los caracteres.

El uso normal del botón B es el de cancelar todo tipo de selecciones o preguntas y para borrar letras en el modo teclado virtual.

El botón Y en el modo normal no tiene asignada ningúna función y si estamos dentro del teclado virtual nos permite introducir el caracter punto ".".

El botón X en el modo normal no se usa, sin embargo, cuando estamos en el teclado virtual nos permite salir de éste de una forma rápida.

Cómo conectarse en siete pasos

Antes de registrarnos tenemos que estar seguros de que todo se encuentra perfectamente enchufado. La consola debe tener corriente y ha de estar conectada al televisor. Finalmente, debemos verificar que el cable telefónico está bien introducido en la roseta de la pared. Hechas estas averiguaciones, es hora de introducir el «Dreamkey». Encendemos la consola y pasado el logo de Dreamcast llegará la pantalla principal del GD Rom. Presionamos Start y nos aparecerán dos opciones (1): Register me (registro en Dreamarena) y Restore me (recuperar registro).

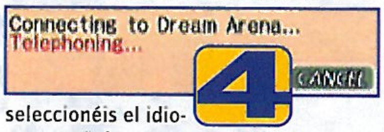


Al ser la primera vez que entramos en esta pantalla elegiremos la primera opción. Hecho esto debemos elegir el idioma (2) de entre los cinco disponibles. Es muy importante que seleccionéis el idioma español ya que esta opción programa automáticamente el número donde el módem llamará para entrar en la red. A continuación accedemos a la pantalla más importante del «Dreamkey»: la configuración del módem (3). Debemos elegir entre llamada por tonos o impulsos, introducir un número externo –si llamamos desde una centralita– o entrar en las opciones avanzadas de configuración del módem (AT Setup).

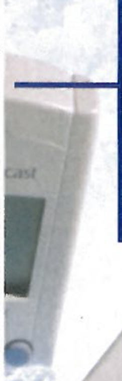




Cuando hayamos configurado correctamente todo, llega la hora de que empiece el *tinglao*. Durante el intento de conexión aparecerá una pantalla (4) que nos indica el estado del módem en ese momento.
Cuando la consola se haya conectado al

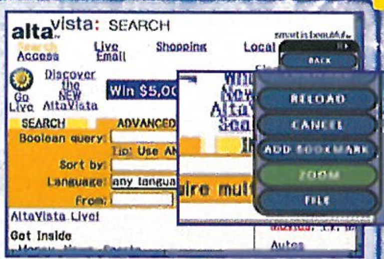






Tarjeta VM

La tarjeta de memoria nos permite guardar datos referentes a la configuración de Dreamarena. Entre ellos hay que destacar la posibilidad de almacenar direcciones URL en el menú de favoritos y cargar, guardar o borrar cualquier tipo de archivo. En muchos juegos, el VM será esencial para *bajarnos* nuevas fases que ocuparán bloques de memoria.



Función de Zoom

El navegador de Dreamcast tiene una útil opción de *zoom*, que nos permite aumentar considerablemente el tamaño de la página que estamos visitando. Esto es muy útil y sorprende porque increíblemente las imágenes no se *pixelan*. Para ello sólo tenemos que pulsar el gatillo derecho y elegir la opción de *zoom*.



Partidas en red

Muchos títulos de Dreamcast tienen posibilidades de juego *on-line*. Ahora mismo, en verdad, el servicio de partidas multijugador no está operativo por lo que tendremos que esperar algunos meses hasta que Sega apuntale los últimos detalles del servidor.

Como partidas en red entendemos todo juego que puede conectarse a un servidor global que, a través de la línea telefónica, administra las diferentes partidas a las que puede acudir libremente cualquier jugador desde cualquier parte del mundo.

Por el momento, el único servicio activo a través de la red es el de descargar los *rankings* mundiales. Por ejemplo, en «Sonic Adventure» tendremos la posibilidad de conectarnos a su página oficial y ver trucos, la historia de sus personajes e incluso obtener nuevas fases y gráficos...

De igual forma, al terminar una partida podemos remitir al servidor central nuestras puntuaciones, que entrarán a formar parte de la clasificación mundial. Por el momento, las partidas multijugador son un quimera en un mar de opciones que muy pocos sabrán explotar completamente. Lo cierto es que competir contra otros terrícolas es uno de los mejores carros a los que Dreamcast podía subirse... lástima que no esté operativo y que «Sega Rally 2» tenga que esperar.

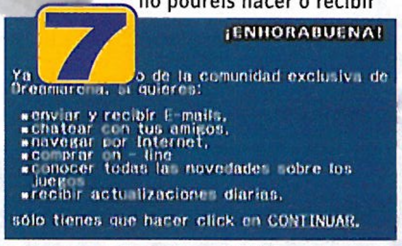


servidor Dreamarena nos aparecerá la página de bienvenida donde encontraremos información sobre lo que implica ser usuario de este servicio exclusivo.

A partir de este instante, (6) tenemos que darnos de alta rellenando un cuestionario con nuestros datos personales mediante el teclado virtual o el Dreamcast Keyboard –si lo tenemos–.



Hecho esto y pasado unos segundos, pasaremos a ser miembros de la comunidad Dreamarena (7). Debéis recordar que mientras estemos conectados no podréis hacer o recibir llamadas al teléfono de vuestra casa...



Pertenecer a la comunidad exclusiva de Dreamcast supone tener hasta cuatro direcciones de correo electrónico personalizables para otros tantos usuarios que accederán de forma separada, con *passwords*, nombres y configuraciones distintas.

Las direcciones tienen el formato predefinido...

tunombre@es.dreamcast.com

Navegar con Dreamcast

En Dreamarena



Nada más conectarnos veremos la página principal de Dreamarena. Ésta web es exclusiva para usuarios de Dreamcast y no se puede entrar por ningún navegador

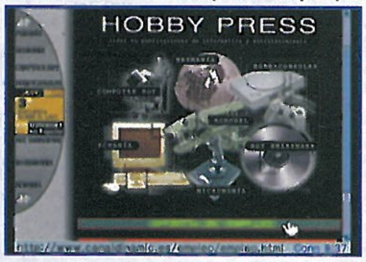


que no sea el «Dreamkey». Aquí, encontraremos toda la información que necesitemos sobre Dreamcast gracias a su sección de noticias y *reviews* en la que podemos participar. Además, en esta URL administraremos de una forma bastante sencilla nuestras cuentas de correo electrónico y podremos comprar productos directamente a Sega. Como buena página que es, Dreamarena nos ofrece servicio de *chat* y muchísimos concursos donde poder ganar un montón de regalos... juegos y productos exclusivos.



En toda la red

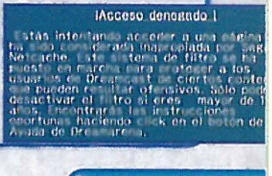
Además de acceder a la exclusiva página Dreamarena, Dreamcast podrá navegar como si de un PC se tratara. La verdad es que el módem de Dreamcast carga de una forma bastante rápida aunque por



desgracia el tamaño de las páginas ocupa más espacio que el permitido por el ancho de la televisión. Por esa razón, el pad analógico cumple a la perfección su papel de mover el contenido sin acudir a la molesta barra de desplazamiento.



«Dreamkey» soporta Java, acepta *cookies* y además permite reproducir todo tipo de archivos de audio (WAV, MIDI, ADX...), de animación (MPEG) y multimedia (Flash). También es de agradecer que Sega no limite nuestro ansia de información, dejándonos entrar en *webs* de la competencia. Los padres, además, pueden estar tranquilos porque Sega ha dispuesto un filtro para desactivar las páginas de contenido obsceno o pornográfico (derecha).



webs de compras

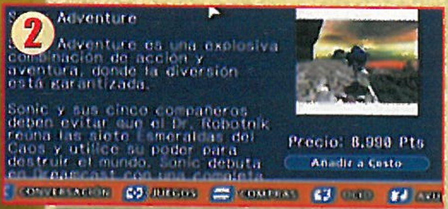
Cada vez son más los que compran sin moverse del sillón de casa y, para que sólo tengas que mover un dedo a la hora de adquirir tus juegos, películas o música preferida, este mes os damos algunas direcciones de tiendas virtuales.

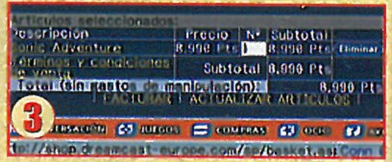


Dreamarena

Sega puede jactarse de ser la única compañía que posee una consola en el mercado con acceso a internet, pero además de poder echar unas partiditas con gente que vive a miles de kilómetros, su web nos ofrece la posibilidad de comprar todos los artículos disponibles para Dreamcast de primera mano, sin intermediarios.

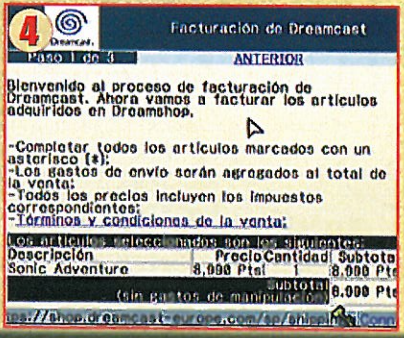
Comprar es bastante sencillo. En el primer menú nos encontraremos con un mensaje de bienvenida y con tres barras en la parte superior de la pantalla en las que tendremos que seleccionar el producto que vamos a comprar. A continuación abriremos una ventana con información detallada. Si nos cae en gracia –y queremos gastarnos *la pasta*– debemos meterlo en la cesta de la compra –abajo– que contiene todos los artículos acumulados.





Finalmente sólo nos queda dar nuestros datos personales, el número de la tarjeta de crédito y enviarlos.

Tenéis que tener en cuenta que al precio de compra debéis sumar los gastos de envío. Y es que la comodidad tiene un precio.





Alcoste

Si una cosa caracteriza a esta tienda virtual –además de un nombre parecido al de una empresa de alimentación– es la variedad. Y es que no se limita a vender juegos, sino que también comercializa películas en formato VHS y DVD, libros y música.



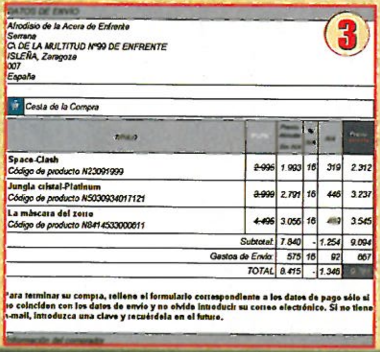
La forma de comprar sigue el estandar impuesto desde los EE.UU. pero con la salvedad de que todos los precios de los productos están bastante rebajados. Es decir, que comprar en esta tienda virtual nos permite adquirir juegos de rabiosa actualidad al mismo precio que las tiendas que después nos los venden –eso al menos lo anuncia en sus páginas Alcoste.com–.

Además, todas las compras que materialicemos vienen acompañadas con un regalo *exclusivo*.

Pero antes debemos ver el catálogo –muy limitado, por cierto– y seleccionar con el *método cestil* lo que nos queremos llevar a casa. Una ventaja que tienen estas tiendas es que los amigos de lo ajeno lo tienen crudo para robar, aunque la variante cibernética son los *hacker*, que compran impunemente a través de internet con números de tarjetas falsos.

Depués de introducir nuestros datos personales –dirección, teléfono, nombre, etc...– es posible seguir el rastro de nuestro pedido y saber en todo momento dónde se encuentra ya que este tipo de establecimientos trabaja con empresas de mensajería que reparte la mercancías en un tiempo récord.

Recordad que todos los productos tienen un suplemento de transporte.





Centro Mail

Centro Mail es la tienda de videojuegos más popular de este país y como tal no podía faltar a su cita virtual donde comprar o estudiar las últimas novedades.



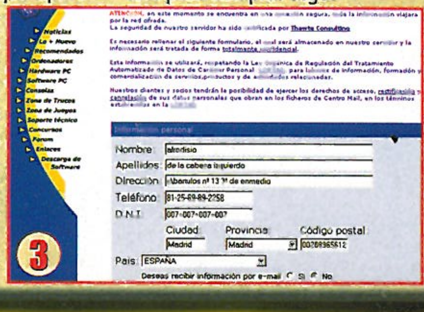
Como podéis ver en las imágenes, sólo con el menú que aparece en la parte izquierda tendremos la oportunidad de mirar o comprar lo que se nos antoje: desde un ordenador personal hasta un juego de Game Boy Color con total garantía y a precios algo más reducidos.

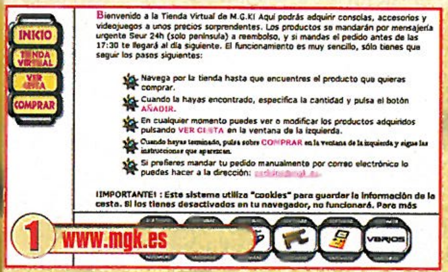
Pero además de ser una de los mejores comercios virtuales –en lo que a videojuegos se refiere– Centromail incluye una *potente* sección de trucos para diversos sistemas.

También posee *demos* para PC –«Tomb Raider IV: The Last Revelation»– y la posibilidad de reservar cualquier programa antes de su lanzamiento. Opción muy original y convincente que nos convierte en absolutos privilegiados.

Como colofón final existen foros de opinión que están al día de lo que ocurre en el mundillo de los videojuegos.

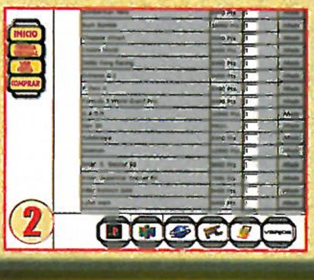
Si tenéis una tarjeta de crédito, nombre y apellidos... ¿a qué esperáis para comprar algo?





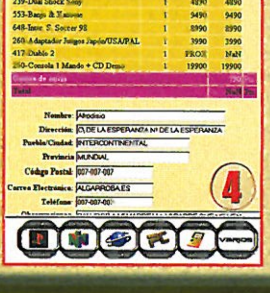
M.G.K

Otra de las mejores tiendas virtuales que hemos encontrado en la red es esta de M.G.K, ya que cuenta con las últimas novedades tanto en software como en hardware para cualquier sistema. En ella, además de las secciones de venta podemos encontrar trucos, un *Top 10* particular y *reviews* de algunos de los mejores juegos del mercado para que os guiéis en vuestra compra. La forma de adquirir los programas es la misma que en todas las tiendas virtuales. Ya sabéis: navegar por sus páginas, ver las características del producto –si es PC podéis *bajaros demos* para jugar algunos niveles– elegirlo, mandarlo a la cesta de la compra, dar vuestros datos personales y esperar con paciencia.



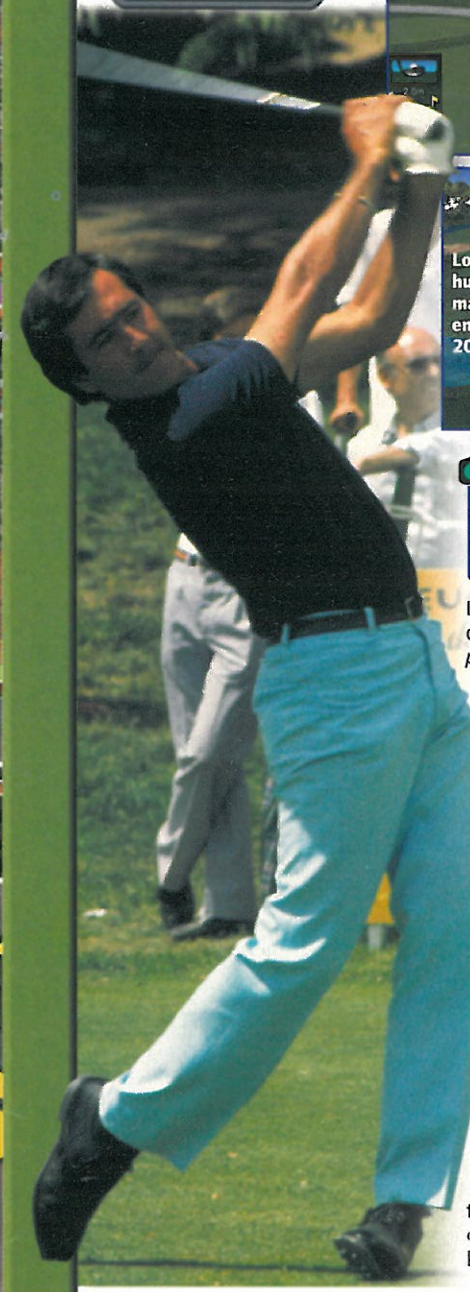


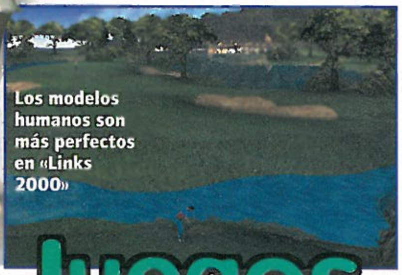
Aunque este tipo de comercio es muy seguro, lo cierto es que debéis tomar algunas precauciones de común acuerdo con vuestro banco para que cualquier movimiento de la tarjeta sea verificado y aceptado antes de ejecutarlo.




Los paisajes de «Links 2000» son verdaderas postales que en su última versión se han mejorado...


En «Links 2000» Los golfistas han sido digitalizados a partir de modelos reales.




Los modelos humanos son más perfectos en «Links 2000»


Access ha conseguido que los escenarios *se pinten* en tiempo real...

Juegos de Golf
Elige bien el hierro

La cita navideña es la única responsable de que todas las compañías *se pongan las pilas* para terminar sus interminables entregas. Si Lara Croft, o FIFA, o Command & Conquer, por citar algún ejemplo, tienen en las navidades su época de mayores galas, hay un pequeño género deportivo que cuenta con una diminuta pero fiel legión de incondicionales: el golf, ese deporte que todos querríamos practicar, pero que no tenemos ni tiempo, ni dinero, para hacerlo.

Además, a esta cita vuelven dos clásicos como son el legendario Links, de Access, y PGA de Infogrames.

El primero, pionero de los juegos de golf en los sistemas de 8 bits (Spectrum, Amstrad y Commodore 64) con los geniales «Leader Board» dio el salto a los PC a finales de los ochenta con el nombre que hoy conocemos. Después, Microsoft compró ese *motor* y lo incluyó en sus «Microsoft Golf» mientras Access lanzaba por su cuenta las secuelas de su «Links» apodadas 386, PRO y LS. Por fin, la lógica se impuso y ambos caminos se han unido para dar a luz un nuevo título que genera los escenarios al instante. El *interfaz* sigue siendo el mismo y los campos de versiones precedentes siguen siendo compatibles.


PGA es la abreviatura de la Asociación Profesional de Golfistas...

«PGA European Tour Golf» pertenece a una prolífica saga que comparte nombre y, no sabemos muy bien, si apellidos y origen. Con un acabado un poquito menos depurado, PGA ofrece un simulador de golf que recrea los mejores campos del circuito europeo con todos los golfistas que en él participan. Gráficamente es sensiblemente inferior que «Links 2000» pero el nivel de realismo es muy alto. ¿Te apuntas?

Juegos para forofos

Existen algunos productos que se encargan de poner en nuestras manos juegos que tratan sobre cualquier equipo o selección de fútbol y que cuidan al máximo los detalles de uniformes, nombres y estadios. Pero Dinamic Multimedia y el diario Marca, han dispuesto dos juegos que van a satisfacer, exclusivamente, las ansias *futboleras* de Merengues y Colchoneros.

«PCReal Madrid» y «PCAtlético de Madrid» son dos nombres similares que albergan en su interior todo el poder del motor que da vida al clásico «PC Fútbol» pero que especializa sus opciones para mostrar únicamente aquellos datos de interés para cada una de las hinchadas.





Desde el menú principal podremos acceder a diferentes apartados que profundizan en la historia, la plantilla, los nombres y las imágenes que han forjado la historia de estos dos clásicos clubs. Los programas poseen vídeos con goles importantes, fotografías de presidentes y el historial de cada uno. En lo que a juego se refiere tiene un modo arcade que utiliza gráficos 3D y otro Manager donde podemos gestionar, vender o comprar jugadores para confeccionar una plantilla invencible. Lo dicho, estos dos productos suponen un nuevo logro dentro del *merchandising* de fútbol y, si queréis más información, podéis dirigiros a Dinamic: **www.dinamic.net**

Noticias

Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000

12ª jornada - 21 Noviembre
Espanyol - Mallorca
Alavés - Racing
Betis - Zaragoza
Valladolid - Celta
Real Madrid - R. Sociedad
Numancia -Rayo
Athletic - Atlético
Deportivo - Sevilla
Málaga - Oviedo
Valencia - Barcelona

13ª jornada - 28 Noviembre
Espanyol - Alavés
Racing - Betis
Zaragoza - Valladolid
Celta - Real Madrid
Real Sociedad - Numancia
Rayo - Athletic
Atlético - Deportivo
Sevilla - Málaga
Oviedo - Valencia
Mallorca - Barcelona

14ª jornada - 5 Diciembre
Alavés - Mallorca
Betis - Espanyol
Valladolid - Racing
Real Madrid - Zaragoza
Numancia - Celta
Athletic - Real Sociedad
Deportivo - Rayo
Málaga - Atlético
Valencia - Sevilla
Barcelona - Oviedo

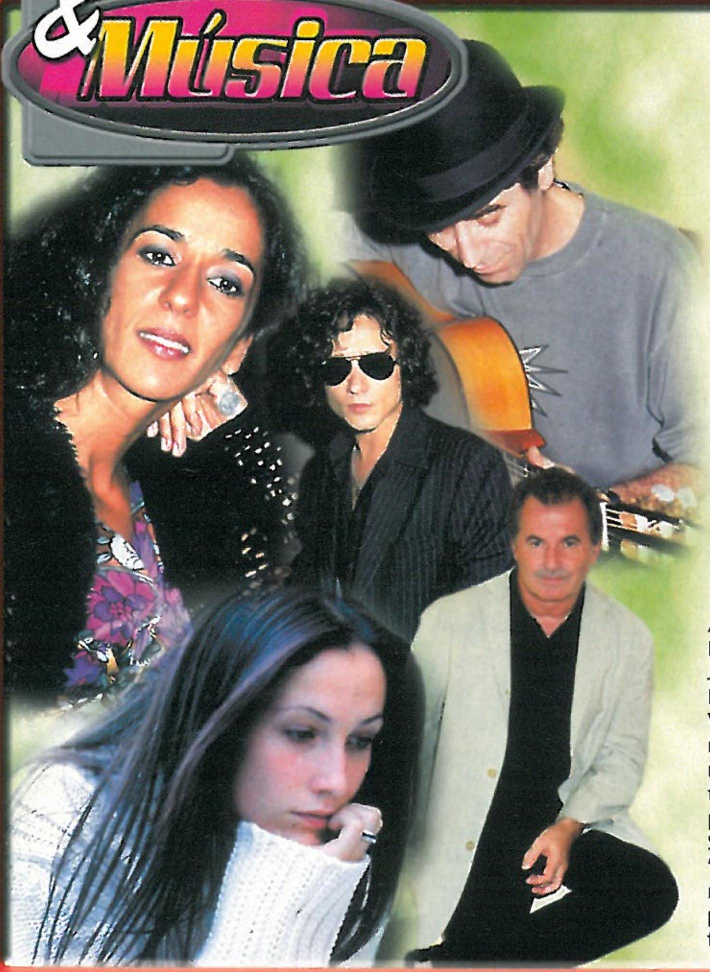
15ª jornada - 12 Diciembre
Alavés - Betis
Espanyol - Valladolid
Racing - Real Madrid
Zaragoza - Numancia
Celta - Athletic
Real Sociedad - Deportivo
Rayo Vallecano - Málaga
Atlético - Valencia
Sevilla - Barcelona
Mallorca - Oviedo

Las motos están de moda...

«Castrol Honda Superbike 2000» aparece casi al mismo tiempo que Alex Crivillé se proclama campeón del Mundo. El juego consta de 20 circuitos, modos multijugador para seis pilotos a la vez, condiciones climatológicas variables y un detallado nivel gráfico gracias al uso de tarjetas 3D. Su precio, además, es muy estimulante: 2.995 ptas. y es bastante divertido...







Tatuaje Pop de mantilla y peineta



Ana Belén, Andrés Calamaro, Antonio Vega, Luis Eduardo Aute, Bunbury, Cristina del Valle, Javier Álvarez, Ketama, Malú, Marta Sánchez, Navajita Plateá, Rosario, Joaquín Sabina y Víctor Manuel han desempolvado de telarañas su memoria, recordado viejos tiempos de mantilla y peineta, y grabado hasta catorce títulos de lo más *granao* de la copla nacional para el álbum «Tatuaje».

Si títulos como "¡Ay!, pena penita pena", "María de la O" o "La falsa monea" no te suenan, no te preocupes, fueron interpretados por primera vez en una época en que no existían ni la *tele* en blanco y negro, ni el CD, los abuelos todavía eran jóvenes y una bata de cola era sinónimo de elegancia. Además, abrillantadas por el pop de los citados y con la ayuda a la producción de Manuel Illán y José Antonio Romero, coplas como esas, o como "Ojos verdes" y "A tu vera", están llamadas a ocupar lugares de privilegio en las radios fórmula del fin del milenio nacional. Así que no desesperes: las cantarás hasta en la ducha y darás una excusa a tu abuelo para volver a contarte las batallitas de siempre... aunque te aburra, a él le hace ilusión.

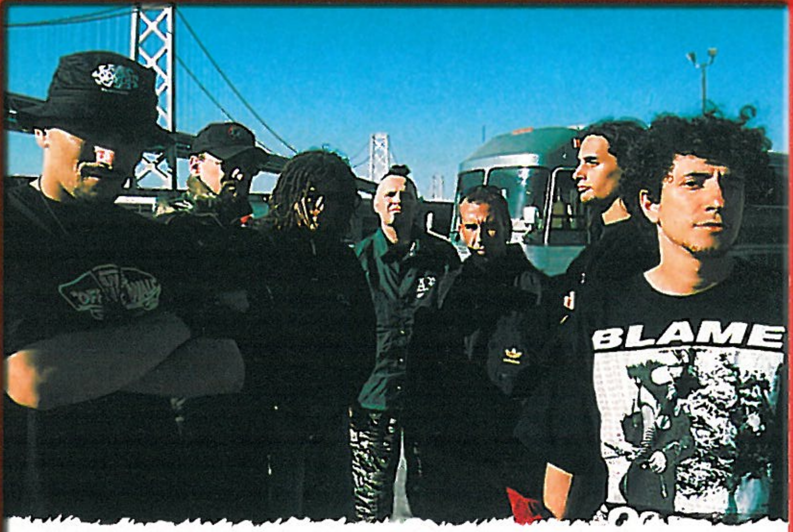


RAGE AGAINST THE MACHINE

o el poder del trueno

Vuelve Rage Against The Machine –una de las más atronadoras máquinas que existen hoy en día en el rock–, con nuevo disco, «The Battle of Los Angeles». Zack de la Rocha y compañía demuestran con esta nueva entrega de doce canciones que su fiereza es comparable a la del mismísimo Thor, dios del trueno, que dirían en los comics de Marvel. Las malas lenguas llevan desde hace tiempo soltando sapos y culebras sobre las acaloradas relaciones personales existentes entre los miembros del cuarteto, pero escuchando lo compacto que suena su nuevo álbum parece claro que, en esta ocasión, Morello, Wilk, Timmy y Zack han escupido toda la agresividad que llevaban dentro en forma de música.





DEF CON DOS

LANZA DISCO Y UN LIBRO, ANUNCIA SU SEPARACIÓN Y COMIENZA UNA GIRA

Después de un buen puñado de años combatiendo la estupidez musical reinante, Def Con Dos ha anunciado en un larguísimo comunicado difundido a los cuatro vientos por la Red que el grupo se disuelve. ¿Hay que llorar por esta nueva derrota de la inteligencia sonora? ¡¡¡No!!! Antes de que llegue la hora del adiós, Def Con Dos amenizará la vida *de la peña* con nuevo disco, un libro con estampitas y palabras contando su historia, y una gira por el territorio nacional que se prolongará hasta bien entrado el 2000. Así se han separado los Stones desde hace treinta años.

Noticias

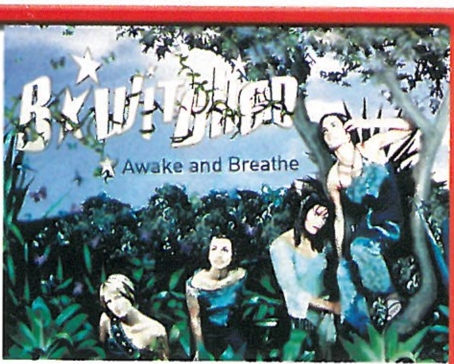


LEFTFIELD

GIRA EN EL 2000

Leftfield tiene previsto realizar una extensa gira en el año 2000 que, previsiblemente, también incluirá algunas fechas en nuestro país. El dúo formado por Neil Barnes y Paul Daley —tan prolífico haciendo remezclas como tacaño a la hora de dar nuevos álbumes a sus seguidores— es, sin ningún género de dudas, uno de los más influyentes en la música electrónica del último quinquenio pese a contar únicamente con dos discos de larga duración en el mercado, «Leftism» y «Rhythm and Stealth».

DIXIE CHICKS



EL COUNTRY YA NO ES COSA DE HOMBRES



Hubo mujeres antes que las chicas de Dixie Chicks en el country, pero, seguramente, nunca antes de que llegaran Natalie, Martie y Emily se habían movido tanto los cimientos de tan conservador estilo. El éxito de sus álbumes «Wide Open Spaces» y «Fly», y su participación en la banda sonora de *la peli* «Novia a la fuga» (el reciente caramelo de fresa del Gere y la Roberts) han convertido al trío en un grupo de moda en USA. El vaquero solitario que canta a la luz de la luna, el tradicional y machista tipo que busca una mujer buena y recatada para que le sea fiel toda la vida o el purista de Nashville que aún no se ha enterado de que terminó la Guerra de Secesión están de enhoramala; tres chicas sexys, independientes y dispuestas a comerse el mundo les han dado una patada en el trasero.

PlayStation 2

DEMOS Y BAKALAO EN UN TRIPLE CD

Como el primer «Playstation» hizo ganar muchas pesetas a sus impulsores, ahora se ha lanzado al mercado una segunda parte repitiendo fórmula. Consta de dos CDs con casi 40 temas *bakalaeros* donde se mezclan los últimos éxitos de la temporada para que el cuerpo no pare de bailar durante más de tres horas, y otro con ocho demos de los juegos «Tomb Raider 3», «Ridge Racer Type 4», «Ape Escape», «Wipeout 3», «Crash Team Racing», «Omega Boost», «Umm Jammer Lammy» y «Anna Kournikova Smash Court Tennis».



CYPRESS HILL TAMBIÉN RAPEA EN ESPAÑOL

Cypress Hill, la combativa formación afroamericana de hip hop, ha decidido preceder su nuevo álbum –«Skull and Bones», en las tiendas en enero del 2000– con una colección de grandes éxitos *rapeados* en castellano. De más está decir que ya lo puedes encontrar en los comercios españoles.



STONE TEMPLE PILOTS: EL REGRESO

En plena gira de presentación del tercer álbum de la banda, Scott Weiland añadió morbo a la historia del rock dejando a Stone Temple Pilots repentinamente sin cantante. Dijo que se iba y se fue, dando carnaza al lado más rosa del periodismo rockero, que explicó de mil y una manera diferentes

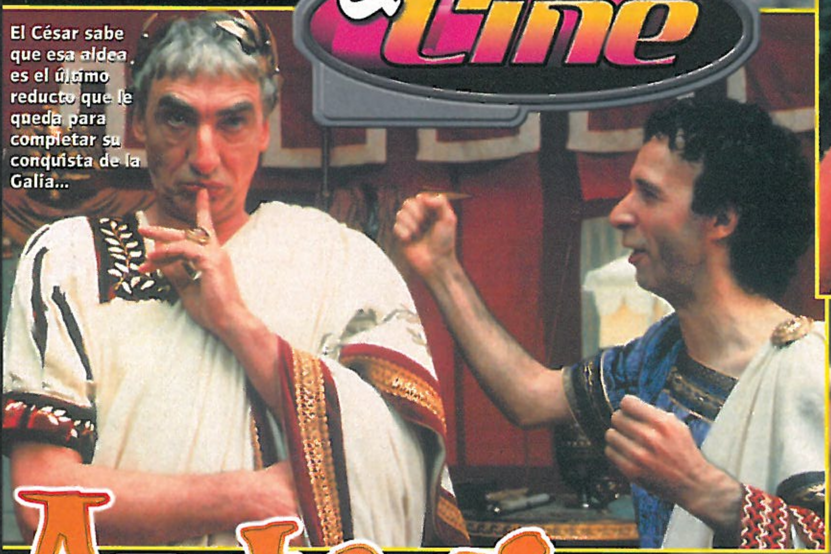


–a cual más alucinante–, la deserción del líder. Desde el pasado 29 de octubre la escapada es historia, ya que el grupo cuenta con un nuevo álbum en la calle con un título tan poco imaginativo como «Nº 4».

Y ADEMÁS...

- Recuerda que si te va la música de baile, Pet Shop Boys estará de gira en nuestro país en enero del 2000.
- El terrorífico Marylin Manson ofrece este mes un disco en directo.
- También este mes Metallica contará con un nuevo álbum, en este caso grabado con la ¡Orquesta Sinfónica de San Francisco! (sí, hemos escrito bien, Metallica, el grupo de rock).
- Si quieres regalar música *moña* estas Navidades, además de los recopilatorios de rigor, te recomendamos las más recientes grabaciones de Phil Collins, Mariah Carey y Jewel.
- Ya debiera estar en la calle el primer álbum de Deviot, las chicas del ruido y el refresco.
- Lo mismo debería haber ocurrido con el de Lagartija Nick.
- Fiona Aple ha puesto a su próximo disco el título más largo de la historia del rock
- "MP3" acaba de superar a la palabra "sexo" como la más demandada a los buscadores de Internet.

Textos: Santiago Erice



El César sabe que esa aldea es el último reducto que le queda para completar su conquista de la Galia...



Obélix, que de pequeño se cayó en un caldero lleno de poción mágica, salva a su compañero Astérix de los Romanos.



Axterix y Obelix contra Cesar

Pocos personajes han calado tan hondo en los corazones de medio mundo como las disparatadas aventuras de estos Galos aficionados a beber pociones mágicas...

Hasta la fecha, de su treintena de libros de cómic se han vendido en torno a 300 millones de álbumes de las aventuras de Astérix y Obélix en 77 países diferentes, y han sido traducidas a 57 idiomas. Si en 1966 el semanal "L´Express" tenía motivos para escribir en su portada que la pareja de galos era la favorita de Francia; hoy, sin duda, el tradicional *chovinismo* de nuestro vecino país tiene motivos más que suficientes como para extender la expresión al resto del mundo.

Cuando René Goscinny y Albert Uderzo, en un destartalado apartamento, crearon en el verano de 1959 a unos bretones que resistían en una pequeña aldea la imparable conquista de la Galia por César y sus legiones romanas, no podían imaginar la repercusión que alcanzarían personajes como Astérix, Obélix, Abraracúrcix (el jefe que sólo teme que se desplome el cielo sobre su cabeza), Panorámix (el druida que proporciona la poción mágica a la tribu), Assurancetúrix (el trobador que siempre acaba amordazado cuando los galos celebran su victoria alrededor de una mesa llena de jabalís asados), o Idéfix (el inseparable perro de Obélix).

Al principio, las aventuras de Axtérix y Obélix nacieron ligadas a la revista "Pilote", un tebeo infantil de gran éxito en Francia, aunque con el paso de los años se independizarían, tanto por el éxito alcanzado como por los ataques que dedicaron a Goscinni, a finales de los sesenta, sus colegas de revista más izquierdistas. Cuando éste murió el 5 de noviembre de 1977, su compañero Uderzo siguió publicando nuevas aventuras con el mismo o mayor éxito.

La fama internacional de Astérix sólo es comparable a los personajes de Walt Disney. Cuenta con un parque temático desde 1989 al que acuden millones de personas cada año, su página web oficial es visitada diariamente por 40.000 internautas y hasta la intelectualidad —siempre reticente a dar su visto bueno a los dibujos y tebeos— se rindió al bigotudo inteligente cuando a finales de 1996 abrió las puertas del Museo Nacional de Artes y Tradiciones Populares a una exposición sobre Astérix.

Hasta que Claude Zide ha conseguido llevar al cine "Astérix y Obélix contra César" con personajes de carne y hueso interpretados por Christian Clavier y Gerard Depardieu, fueron varias las intentonas de llevar a la pantalla grande a estos personajes, pero todas fracasaron. Seguramente, la más estrambótica fue la del cómico Louis de Funès, que entre otras ideas peregrinas quería dar vida a Astérix ¡sin bigote!

No obstante, los galos han llegado a protagonizar hasta siete largometrajes de dibujos animados (en España se han podido ver por televisión gracias a las cadenas autonómicas que, previsiblemente, los volverán a emitir).

Aunque francesa, la envergadura de "Astérix y Obélix contra César" es más propia de una superproducción de Hollywood. Según la productora, se utilizaron 122 kilómetros de película; en animales también se fue una buena parte del presupuesto, ya que participaron unos 450, contando gallinas, patos, caballos, cocodrilos, serpientes, elefantes y arañas, entre otros. Sólo de tela roja para las túnicas de las legiones romanas, se gastaron 720 metros, y con los techos de paja de las cabañas galas se cubrieron 950 metros cuadrados. De pintura fueron necesarios 10.400 kilos y de césped artificial 5.200 metros cuadrados.

Para los 60 actores y 1.495 figurantes, los cocineros tuvieron que preparar nada más y nada menos que 22.000 comidas, y los sastres coser cientos de trajes.

De la complejidad del trabajo de construcción de la aldea gala, montada en un gigantesco estudio, y del cuidado que se puso en los detalles, basta un dato: un equipo de jardinería se preocupó única y exclusivamente de colocar hojas durante los seis meses que duró el rodaje. Los magos de los efectos especiales tam-



El mejor remedio contra un Romano es el puño mágico de Obélix mandándole a los cielos. Hasta esos detalles aparecen en la película.



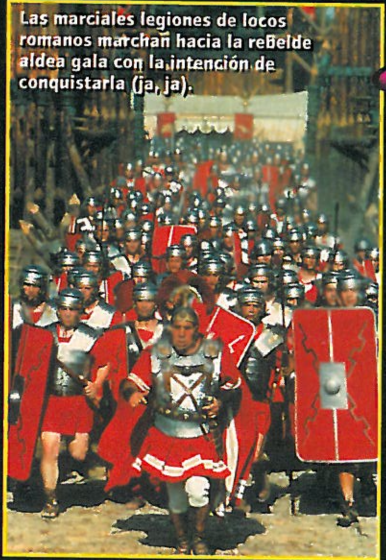
Uno de los centuriones es el cómico italiano Roberto Benigni, que ganó un Oscar a la mejor película extranjera este año.



No hay que imaginar mucho para saber que la belleza de esta dama enamorará ciegamente al pobre Obélix.



El trobador de la aldea tiene la virtud de que cada vez que abre la boca para cantar, es amordazado para evitar un diluvio...



Las marciales legiones de locos romanos marchan hacia la rebelde aldea gala con la intención de conquistarla (ja, ja).



La fortificación gala resistirá a lo largo de los años. Únicamente la poción mágica puede evitar una derrota ante los Romanos.



bién tuvieron que exprimirse el seso. Por ejemplo, cualquier lector sabe que los romanos vuelan por el aire cuando se encuentran con el puño de los galos (algo que, por razones obvias, es imposible hasta para el más experto de los dobles). El asunto se resolvió mezclando imágenes en el montaje con la ayuda de los ordenadores, aunque no todo era tan fácil, porque para que los vuelos resultaran creíbles fue necesario hacer complicadas operaciones matemáticas calculando velocidades y trayectorias de vuelo. Para la repelente imagen de Astérix cubierto de arañas o la peligrosa del elefante pisando al héroe se hizo lo mismo: rodaje de los bichos por un lado, y por el otro del galo.

Estamos hablando de uno de los éxitos de la temporada: es conocido, divertido y si la película mantiene el vigor de los comics puede hacernos soltar más de una carcajada. ¡Están locos estos Romanos!

Santiago



El centurión romano sueña con entrar victorioso en la aldea gala como sea.



Obélix e Idéfix, una de las imágenes más conmovedoras que podemos presenciar... ¿pero el fortachón galo no sucumbirá ante *otros* encantos?



Hablar de Astérix y Obélix es lo mismo que referirse a los Jabalíes y Menhires. Y es que los efectos especiales hacen maravillas...

«De ladrón a policía»

Un detective muy particular

Es una de las comedias que han arrasado esta temporada en Estados Unidos. Dirigida por Les Mayfield («Flubber») y protagonizada por el cómico Martin Lawrence, basa su desmadrado argumento en las andanzas de un caco que al salir de la cárcel descubre que su botín está escondido en una comisaría. Para recuperarlo se hace pasar por policía pero... las cosas no son tan sencillas porque sus antiguos compinches van a por él, sus nuevos colegas ven raro su comportamiento y, además, el tipo demuestra que es magnífico deteniendo delincuentes.



«El Guerrero Nº 13»

Estreno con dos años de retraso

Llevaba camino de convertirse en una película maldita y, aunque con dos años de retraso, por fin la Disney se ha atrevido a estrenarla. ¿Por qué tanto miedo si contaba con un protagonista tan taquillero como Banderas, se basaba en una novela del todavía más taquillero Michael Crichton, la había dirigido John McTiernan –«La Jungla de Cristal»– y, encima, era de un género tan de moda como las aventuras medievales? Desde Hollywood llegaron noticias de que la película era demasiado violenta (es decir, no apta para todos los públicos) y, lo que era aún peor, mala y aburrida. Había que poner algún remedio y éste llegó de la mano de Crichton que se enfrentó a John McTiernan y se encargó del montaje final de esta historia que narra la colaboración entre un árabe y unos vikingos para acabar con un sanguinario, terrible y misterioso enemigo.

Johnny Deep y Penélope Cruz trabajarán juntos en «Blow»

Penélope Cruz sigue empeñada en triunfar en Hollywood. Su próximo proyecto se empezará a rodar en enero, se titulará «Blow» y estará protagonizado por Johnny Deep. La española encarnará a una cocainómana en este thriller ambientado en el mundo de los *narcos* colombianos



Bases en la página 98

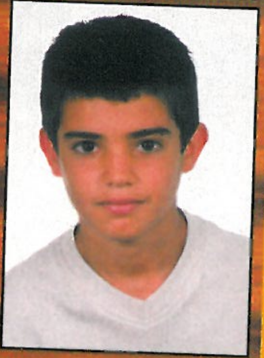
Las páginas del Lector

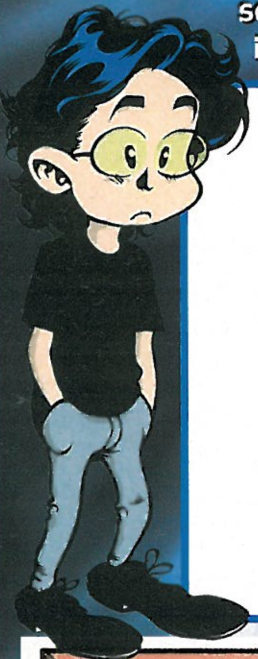
Este mes os traemos una original idea de un lector Canario que ha ideado un nuevo modelo de consola Dreamcast. A lo mejor, después de sus consejos, Sega se aventura a lanzarla para que todos los aficionados a los videojuegos puedan disfrutar con ella. También, nuestro amigo Sami, de Murcia, nos ofrece unas sabias reflexiones sobre uno de sus juegos favoritos. Seguid escribiendo, ¡que tenemos muchas gorras que repartir!



Los justicieros de Juegos & Cía.

"Tras el éxito arrasador del primer «V-Rally» y su posterior paso a la serie Platinum de PlayStation, INFOGRAMES trata de superarse a sí misma diseñando una excelente continuación que hará las delicias de los amantes del mundial de Rallys.
La conducción se ha vuelto mucho más exigente, no en vano se ha mejorado la respuesta de los vehículos en lo que gue uno de los aspectos más incómodos y criticados del primer «V-Rally».
Entre las principales novedades de «V-Rally 2» se encuentra la deformación casi total de los vehículos, el uso de las texturas dobles para la aplicación de brillos y la mejora generalizada del entorno 3D, quizá uno de los más rápidos y vistosos del momento. Hasta un total de 96 tramos diferentes en 12 países y la posibilidad de crear infinitos trazados personalizados con la ayuda del editor incluido".
Así de bien nos ha escrito Sami Shanaro Lara, de La Arboleda, Murcia. ¡Marchando una gorrita!





Joy y Stick



Después de un par de meses sin noticias suyas, Joy ha vuelto para protagonizar uno de esos bonitos sueños de grandeza que suelen acompañar a los ilustres personajes de la Historia. Lejos de tarjetas aceleradoras, *drivers* y errores en el módulo Kernell, Joy tiene muy claro que su afición por los ordenadores personales debe solucionarle sus problemas de por vida. Pero Stick tiene los pies en el suelo...

Isidro + Roger



Dreamcastaña: pídesela a los Reyes



Aunque no estará entre nosotros hasta el próximo 28 de Diciembre, la nueva Dreamcastaña puede suponer una éxito en ventas sin precedentes en nuestro país. Con un hardware idéntico al de la Dreamcast normal pero con un precio súper reducido de 9.900 ptas., posee una serie de *peoras* que la hacen única. En los juegos multijugador sólo pueden competir los *player* 1 y 4, ya que se han suprimido los port 2 y 3. El botón B del jugador 4 y el X del jugador 1 han sido eliminados para facilitar la correlación de fuerzas en los juegos de lucha: mientras uno puede pegar patadas, el otro no. Además, el espacio reservado para la VMS se ha reducido a la mitad en ambos pad, para obtener una peor visión del dispositivo. El cambio más importante es la ausencia del botón POWER: a partir de ahora hay que desconectar la consola bajando los plomos de la vivienda. Finalmente, tiene una capa de almíbar y barquillo peleón que recubre la máquina para los momentos de hambre intenso. Por si esto te parece poco, el pad analógico tiene todos los controles invertidos y la tapa del GD ROM se abre hacia dentro... ¿te la pides?

Marcos Hernández (Las Palmas de Gran Canaria)

Ganadores de los concursos mes de Octubre

Si eres uno de los afortunados ¡enhorabuna! Si no es así, sigue colaborando con nosotros porque son muchos los premios que sorteamos cada mes.

CALCULADORA + LIMPIATECLADO

Carlos Merino Alonso	Madrid
María Cristina Hernández Menor	Madrid
Gabriela Pérez Colina	Burgos
Sergio Cuervo Leicach	Madrid
Gustavo Adolfo Naranjo Quintana	Madrid
David Sánchez de la Serna	Zaragoza
Ernesto Hidalgo Medina	Las Palmas
Rubén Lozano Macías	Sevilla
Rafael Sola Romero	Tarragona
Rafael Coronado Moreno	Madrid

ENCUESTAS: PREMIO: COMIC STAR WARS

Ismael Buitrago Redondo	Ciudad Real
Joan Martín Orts	Zaragoza
Manuel García Gorres	Alicante
Vanessa Diana Ayús Davies	Alicante
Baldomero Cordero Ruiz	Sevilla
Daniel García Mejías	Madrid
Joaquín Saliente Ríos	Barcelona
José Córdoba García	Cádiz
Mario Domínguez Gómez	Huelva
Ana Marín Orgaz	Ciudad Real
Rubén Cano Delgado	Cádiz
Julen González Pérez	Vizcaya
Angel Garrido Alvarez	Pontevedra
Daniel Colás Ruiz	Castellón
Juan Carlos García Martínez	Murcia

CONSOLA DREAMCAST

Raúl Povedano de la Torre	Madrid

FIGURA LUCHADORES

Manuel Ruiz Fraile	Madrid
Alejandro Miranda Domínguez	Madrid
José Antonio Fornet Román	Sevilla
Ramiro Undabeytia Castillo	Madrid
Antonio García Arias	Madrid
Marcial Martínez Senabre	Valencia
Jesús Barbarrusa Matías	Cádiz
Mario Yecora Fernández	Vizcaya
Pablo Vázquez Fernández	Pontevedra
Carlos Iserte Moix	Barcelona
Jesús Manuel Rafael Simón	Tarragona
Sergio Martín Reyes	Málaga
Alvaro Chavarrea Herrero	Madrid
Francisco David López de la Jara	Cádiz
José María Simón González	Madrid
Agustín Gutiérrez Carrera	Sevilla

HIDDEN&DANGEROUS PARA PC

María Cruz López Cano	Jaén
Alejandro del Rosario Hernández	Madrid
Diego San Valeriano Galán	Madrid
David Blázquez Llorens	Barcelona
Jaime Benavent Alba	Sevilla
Daniel García Mejías	Madrid
Daniel Gracia Martínez	Barcelona
Juan José Fernández Alvarez	Valladolid

JUEGO CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA PARA PC

Elena Fernández-Valera Hernández	Barcelona
Eva Bonilla Granados	Madrid
Héctor Valls García	Valencia
Miguel Angel Pernia Terradillos	Guipuzcoa
Ricardo Zambrana Martín	Cádiz

JUEGO MIG ALLEY PARA PC

Juan Ramón López Arias	Málaga
David Real Rufo	Madrid
Ricardo Sánchez Alcaraz	Murcia
Antonio Sevilla García	Murcia
Miguel Ibañez Paricio	Castellón

JUEGO SHADOWMAN PARA PSX

Juan Carlos Garrido Rius	Madrid
Raúl Moreno Gómez	Madrid
Alberto Herrero Cruz	Cáceres
Jennifer Atanasio Salcedo	Madrid
Miguel Angel Rodelas Delgado	Jaén

JUEGO STAR WARS: RACER PARA PC

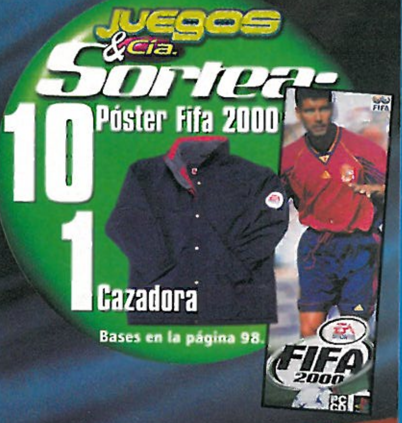
Angeles González Rodríguez	Lugo
Alvaro Castilla Nieto	Sevilla
Alejandro Olvera Antón	Barcelona
Santiago Pastor García	Valencia
Ricardo Marmolejo García	Madrid

PELÍCULA DE LA SERIE FINAL FANTASY

Jorge Andreu Miguel	Zaragoza
César Alberto García Cruz	Madrid
Antonio Merino Serrano	Baleares
Javier Fantova Berntova	Huesca
José Antonio Fernández Pérez	Asturias

PIOLÍN MACARENA+TORNADO TAZ

Patricia Colodrero Estrada	Madrid
Daniel Serrano Fuentes	Almería
Fernando Urrea Paredes	Murcia
Verónica Baelo Valcarce	León
Luis Fernández Cavada Andrés	Madrid
José Fernández Gil	Madrid
Alejandro Saez Vanacloig	Castellón
Irene Barroso Perdones	Madrid
Gema Saenz de la Cuesta	Alava
Alberto Sabrojo Barceló	Madrid



Bases en la página 98.



Participa y consigue tu gorra exclusiva de JUEGOS &Cía.

Envíanos tus cartas y, si son publicadas, recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la página 98.

Staff

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Pascal J. Marín

Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García

Redactor Jefe
Jose Luís Sanz

Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández

Secretaria de Redacción
Laura González

Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Robert Sandmann
Editora del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director de Distrubución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Jefa de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00
Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER

Por los viejos tiempos

Las *hand-helds* son parte de la historia de los videojuegos con casi 20 años de existencia y aunque puedan parecer juguetes obsoletos, siguen siendo una fuente inagotable de diversión.



ACTION MAN

Con la licencia oficial de Action Man, Tiger ha realizado una bonita *hand-held* con una carcasa moldeada donde aparece nuestro valeroso héroe en la peligrosa misión *Mountain Bike*. Posee cuatro cursores para mover a nuestro protagonista montado en su bicicleta *hyper-mega-atómica* y su precio es de 2.545 ptas. Podemos encontrarla en tiendas especializadas o grandes superficies. Ya sabes, si quieres pasártelo bomba con tu héroe favorito no dejes pasar la oportunidad de echarte unas partiditas...



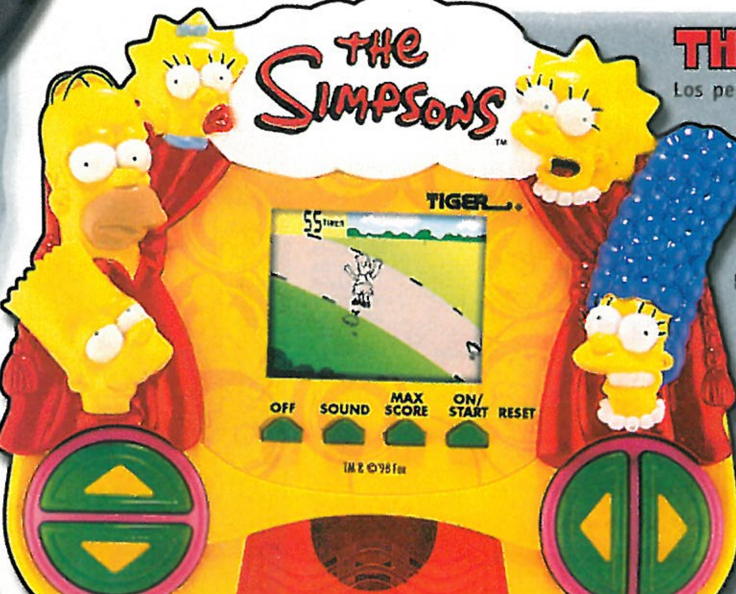
FORMULA 1

Una de las máquinas favoritas de toda la redacción. Nuestro objetivo es conseguir la mejor puntuación resistiendo en la pista mientras adelantamos a nuestros adversarios sin sufrir ningún golpe. Con un sencillo pero efectivo diseño, «Formula 1» de Tiger será tu mejor diversión allá donde vayas. ¿Su precio? 1.995 ptas.



SOCCER

¿A quién no le gusta el fútbol? Pues con «Soccer» podremos disfrutar de todo el espectáculo del deporte rey. Con una carcasa negra transpartente, «Soccer» de Tiger muestra un sencillo diseño y unas opciones bastante limitadas, sin embargo, la diversión que aportará mientras esperamos el pan nos convertirá en el vecino más molón del barrio. Sólo cuesta 995 ptas.



THE SIMPSONS

Los personajes de Matt Groening tienen su versión portátil. Estamos ante la mejor *hand-held* de las presentadas –posiblemente–. Tiene cinco niveles de juego y argumentos diferentes y cada uno de ellos está protagonizado por un miembro de la familia Simpsons. Todo un logro para este tipo de maquinitas portátiles.

El diseño que han realizado muestra a la familia Simpsons en relieve alrededor de la pantalla LCD. El valor de esta pequeña maravilla es de 2.545 ptas. y la podréis encontrar en tiendas de electrónica y grandes almacenes. No busquéis en panaderías o tiendas de antigüedades...



TARZÁN

Con el mismo diseño de carcasa moldeada que «Action Man», Tiger nos propone a un «Tarzán» en LCD que ha de proteger a sus amigos.

Esta *hand-held* tiene la posibilidad de activar o desactivar el sonido, ver la máxima puntuación obtenida –el famoso *hall of fame* ¡qué tiempos!– e incluso *resetearla* para borrar todos los records. Su precio es de 2.545 ptas. y la podemos encontrar, también, en tiendas de electrónica y grandes almacenes.




GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
NINTENDO ACCIÓN
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
HOBBY PRESS
CONSÍGUELA A PARTIR DEL 30 DE NOVIEMBRE
EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

5 Wing Dual Force para PSX

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



1 Volante para N64

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



10 Revistas oficiales Star Wars

NORMA Editorial

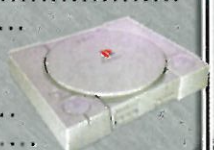
Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



1 Playstation

SONY

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



2 pack de Gafas y Mochila

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

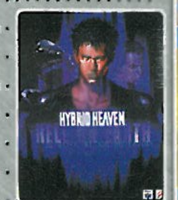




15 Posters Hybrid Heaven

KONAMI

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



1 Cazadora de Fifa y 10 Posters de Fifa

EA SPORTS

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....





5 Libros "Cómo se hizo episodio 1"

NORMA Editorial

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



Trucos y página de lectores Juegos & Cía.



Envíanos tus trucos y trabajos junto a este cupón y si son publicados recibirás esta gorra.

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Sudaderas Carmageddon

Virgin Interactive Entertainment

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



25 botellas No Fear Mountain Biking

Codemasters

Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



El mejor juego del mes Juegos & Cía.



El mejor juego es: ....
.... Plataforma: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Localidad: ....
....
Provincia: ....
....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2-** De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de Noviembre de 1999 hasta el 14 de Diciembre de 1999. **4-** La elección de los ganadores se realizará el 20 de Diciembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **6-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

Juegos & Cía. Suscripciones

RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.200 pesetas (12 números x 350 pesetas) recibe de regalo esta estupenda «Figura de Acción» de la colección Aventuras de Lara Croft de Bandai.

OPCIÓN 2

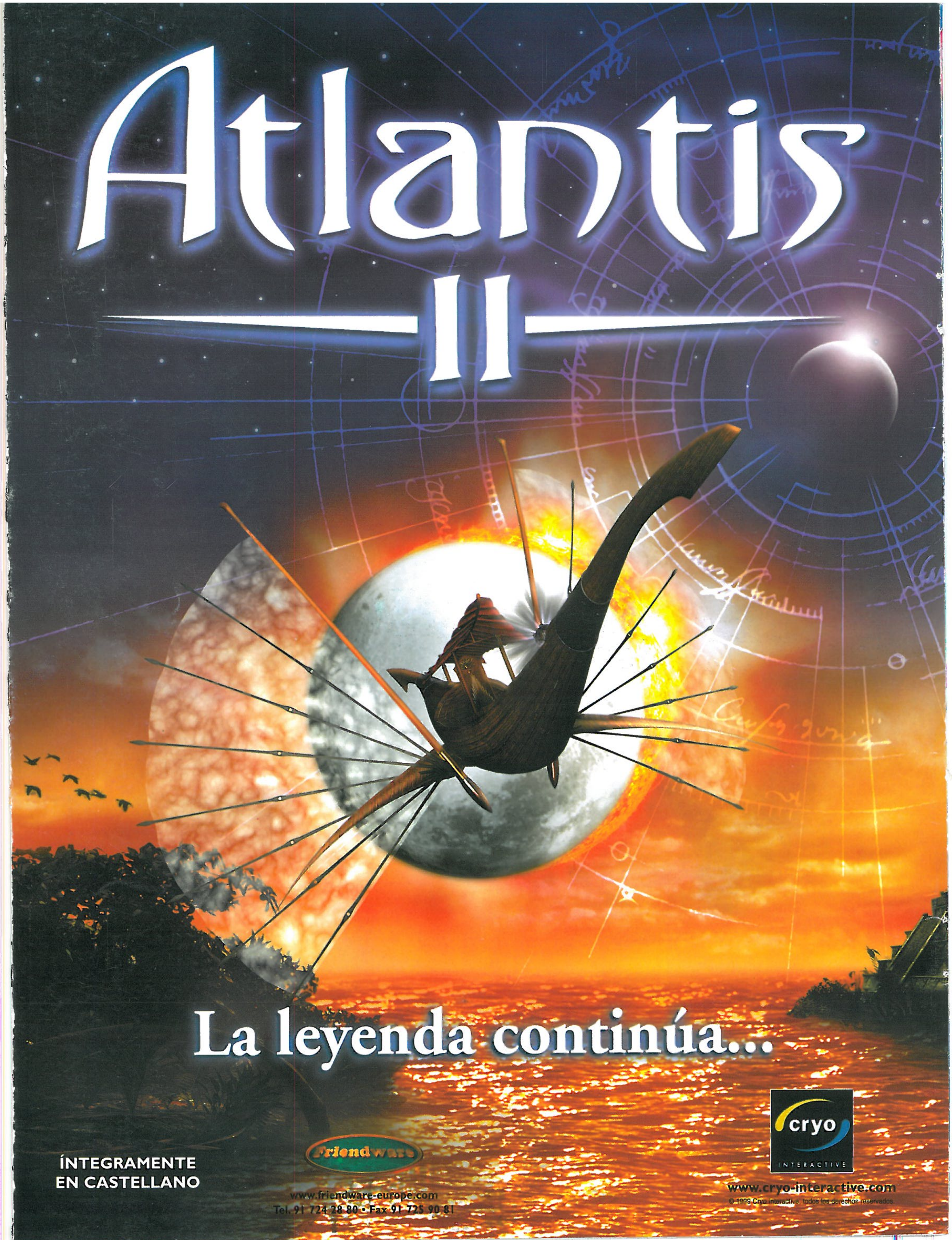
Por sólo 3.360 pesetas (20% de descuento) puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 280 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h.** a **14,30h.** ó de **16h.** a **18,30h.** a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


Atlantis
II
La leyenda continúa...
ÍNTEGRAMENTE
EN CASTELLANO
Friendware
www.friendware-europe.com
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
cryo
INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com
© 1999 Cryo Interactive, todos los derechos reservados.